

Rocky, FreeStyle, Roboraptor i Robosapiens

mart 2007. | 9. broj

PLAY!

KLAN RUR
www.klanrur.rs

EXTREME
COMPUTER GIGANT

COMPUTERLAND

CT Computers
Member of
ComTrade Group

Sam & Max: Epizode 2 i 3, Lumines II, Formula One

**NASTAVAK
AVANTURE:**

**Runaway 2:
The Dream of the Turtle**

HARDWARE:

Šta je tačno HDTV?

PREVIEW:

**Virtua Tennis
Stranglehold**

REVIEW:

Europa Universalis 3



GeForce

8800GTS 320MB

ZAVIRITE U KOMŠILUK



DESPERATE HOUSEWIVES™ The Game

U
PRODAJI
ZA
PC



Biti loš nikada nije izgledalo bolje!



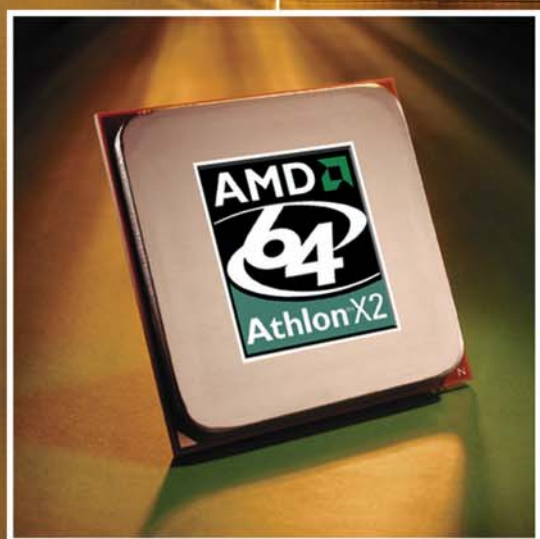
Touchstone
Television

© Touchstone Television



Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu

EXTREME
COMPUTER GAMES



Igraj bez granica.





Ekskluzivni zastupnik za Srbiju,
Crnu Goru, Sloveniju, Hrvatsku,
Bosnu i Hercegovinu i Makedoniju:
COMPUTERLAND
tel. 011/3976-304,
www.compland.co.yu/games

phenomedia
publishing gmbh
entertaining people

Uvodnik

Vista la Vista, Vista!

Microsoft je konačno lansirao svoj dugo očekivani operativni sistem, Windows Vista. Zvao se Longhorn, bio je najavljen za 2006., no ipak je konačno dobio nov naziv i nov datum izlaska. Fama oko Viste i u našim krajevima primila je solidne razmere, verovatno zbog toga što je Microsoft kod nas ipak sada „stabilan“ i već dugo godina prisutan, pa nije sve „sa brda i iz doline“ kao što je bio slučaj kada se pojavljivao Windows XP.

Sama ta činjenica verovatno je dovela do toga da za Vistu, svi čuju. Dobro, pomaže tome i globalni razvoj IT-ja i interneta kod nas, ali sasvim sigurno dobar deo leži na solidnoj MS-ovoj kampanji. I tako, čak i pre tog famoznog 28. februara kada je operativni sistem i zvanično predstavljen u našoj zemlji, ljudi su čuli za njega, raspitivali se, čekali da se pojavi.

Tih dana nije bilo posebno uputnuo boraviti bilo gde van kuće, posebno u krugovima koji nisu toliko upoznati sa time o čemu govore. Recimo, u kafiću mi je prišla kelnerica (koju poznajem naravno), i pitala oko Viste, da li ona treba da upgradeuje. Drugi lik me je pitao gde da kupi Vistu jer je čuo da je



ona odlična za audio i video, a on se baš bavi zvukom na računaru. Vista je bila i glavna tema u autobusu, na treninzima, na skupovima roditelja i rodbine. A verovatno niko od njih nema nijedan dobar razlog da počne da je koristi, osim ponavljanja onih MS slogana „Bolja je“, „Sigurnija je“ i slično.

No, nemojte misliti da ja imam nešto protiv Viste, svakako nam je potrebna, mora se nešto stalno dešavati u toj sferi, menjati, usavršavati i poboljšavati, tako da ona od mene ima preporuku u tom smeru. Međutim, sasvim sigurno je neću instalirati pre nego što izađe prvi Service Pack, jer mi XP radi baš kako treba, a nigde se ne žurim sa Vistom, osim ako me ne uslove korišćenjem zbog nekog softvera koji radi samo na tom najnovijem operativnom sistemu. No, videćemo još.

In the other news, dok vi čitate ove redove priprema se i deseti broj vašeg omiljenog magazina, a i u njemu će biti nekih iznenađenja. Valjda zato što je jubilaran, ko bi ga znao..

TOP 5

1. FreeStyle – Luka Zlatić se bavi najavom FreeStyle-a, zanimljivog naslova koji za glavnu temu ima uličnu košarku. Proverite njegovo mišljenje na tu temu i spremite se za izlazak ove igre.

2. HDTV – Šta je HDTV? Pročitajte u našem tekstu koji bi trebalo da vam pomogne da što bolje shvatite šta je tačno televizija visoke definicije i kakve su tačno prednosti, sem očiglednih. Pričamo i o zabudama, slabostima i slično ...

3. Lumines 2 i EEE – Every Extend Extra i Lumines II su najnovije logičke igre za PlayStation Portable. Izuzetnog su kvaliteta i jako zarazne, pa ni ne čude dobre ocene koje su ove igre dobile u našim testovima.

4. Sam & Max EP2 i 3 – Zajednički opis druge i treće epizode Sam & Max serijala donosi dosta humora, dosta zabave, ali kratko igracko iskustvo. Proverite šta mislimo o tome.

5. Roboraptor – Roboraptor je igračka-dinosaur a Robosapiens je prvi polimorfni robot. Proverite kako smo se mi zabavili sa ove dve igracke i obradujte svoje najmlađe i najmilije. Sigurno će vam biti zahvalni na duži vremenski period.

Broj 09 – mart 2007.
Izlazi jednom mesečno
Cena: besplatno

Glavni urednik:
Milan Đukić

Redakcija:
Nikola Nešović
Nikola Dolapčev
Srđan Bajić
Uroš Miletić
Luka Zlatić

Saradnici:
Vladimir Kosić
Nenad Dimitrijević
Miloš Hetlerović
Stefan Marković
Ivan Ognjenović
Vukašin Stijović

Lektor:
Petar Starović

Kontakt:
PLAY! magazine
Beograd
redakcija@play-zine.com
www.play-zine.com

Dizajn i prelom:
Jasmina Radić

Asistent prelamača
Miroslav Jović

18 FreeStyle

FreeStyle je zanimljiva košarkaška arkadna igra koja se održava na ulicama svetskih gradova. Proverite kakav biste vi bili košarkaš u ovom ostvarenju koje će uskoro ugledati svetlost dana.



38 Runaway 2

Jedna od najpopularnijih avantura novijeg doba dobila je svoj zvanični nastavak. Nakon velikog i dugačkog perioda iščekivanja drugi deo se konačno pojavio. Još uvek je malo zahtevan, još uvek je grafika prijatna, i naravno, još uvek je jako igriv i zarazan.



64 RoboSapiens

Iako nisu video igra, RoboSapiens i RoboRaptor mogu biti sjajna zabava za čitavu porodicu. U pitanju su prvi biomorfni robot i robot u obliku dinosaurus. Reaguju na okolne zvuke i pokrete, izbegavaju prepreke, a umeju i da igraju, reže, biju se ...



44 Lumines II

Logičke igre na PlayStation Portable konzoli oduvek su važile za jako kvalitetne, što potvrđuje i Lumines (1). Zbog izuzetnog uspeha, izdat je nastavak, a kombinacija dobre muzike i zanimljivih „zavrzlama“, obezbedila je veliku bazu igrača širom sveta.



SADRŽAJ

- 5 Uvodnik
- 6-7 Sadržaj
- 8-10 TechWare
- 11 Flash
- 13 13th page
- 14-16 Flash
- 18-19 Preview: Freestyle Street Basketball
- 20-21 Preview: Virtua Tennis 3
- 23-25 Preview: Stranglehold
- 26-28 Modding
- 30-31 Modding - Evolution Soccer Patch
- 33 Reviews
- 34-35 Review: Europa Universalis 3
- 36-37 Review: Sam & Max Episodes 2 & 3
- 38-39 Review: Runaway 2: The Dream of the Turtle
- 41-42 Review: Formula One (PSP)
- 44-47 Review: Lumines II i EEE (PSP)
- 48-49 Review: Rocky (PSP)
- 51 Hardware: Benq FP92Wa
- 52 Hardware: CT 620-700
- 54 Hardware: Harmony 555
- 55-57 Hardware: Creative Zen V Plus
- 58-59 Hardware: Creative I-Trigue L3450
- 60-61 Hardware: Logitech G25
- 62-63 Hardware: Šta je HDTV?
- 64-65 Gadgets: Sudnji Dan
- 66-67 Hardware: MSI 8800 GTS 320MB
- 69 Software: Subtitle Workshop
- 71 Software: Funzone
- 72 Internet: Sajтови



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znae kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

54 Logitech Harmony 555

Harmony serija kontrolera je vrlo uspešna linija Logitech proizvoda koji obezbeđuju kontrolu skoro svih uređaja u vašem domu putem samo jednog daljinka. Upravo iz tog razloga ni ne čudi povećana prodaja „harmonije“, pa proverite kako se ona pokazala na našem testu.



66 GeForce 8800 320MB

MSI je potpisnik nove serije grafičkih kartica bazirane na 8800 sistemu, ali sa „samo“ 320MB memorije. To donosi nižu cenu kartice, pa je tako možete kupiti već za nešto više od 350 evra, na domaćem tržištu.

51 Benq FP92Wa

Povoljan 19" wide monitor, po povoljnoj ceni. Omogućava vam da za nešto preko 200 evra uživate u najnovijim filmovima i serijama, zbog svog wide odnosa, ali naravno radite i u Windows i Office aplikacijama.



Zune fon? I to pre iPhone-a?

Početkom februara Mikrosoft je otišao u FCC i podneo zahtev za bežični uređaj za razgovor preko interneta. Uređaj bi navodno koristio OFDM (orthogonal frequency-division multiplexing) tehnologiju, umesto WiFi ili Bluetootha. Opisan je kao "potrošački proizvod za broadband pristup i umrežavanje".

OFDM je jedan od sklopova "4G mreže", bazirane na IEEE 802.16e mobile WiMax standardu, čiju je izgradnju kompanija Sprint/Nextel najavila za budućnost. Iako je u pitanju verovatno dalja budućnost, jer se veliki mobilni operateri i dalje bore da dignu svoj 3G sistem, potez nije ni malo naivan. Ovakav telefon imao bi brzinu daunloda od 2Mbps, dovoljno brzu za Xbox-Zune striming, kao i za sve ostalo što vam može pasti na pamet.

Redmond bi trebao da izda saopštenje za medije o tajanstvenom uređaju negde pre 17. marta. Priča je da bi, ukoliko uskoro dobije dozvolu od FCC-a, Mikrosoft Zune telefon izbacio na tržište već u maju, mesec dana pre izlaska iPhone-a.



Džojstik za laptop

Jedan od malih minusa prelaska na laptop sa desktopa jesu svakako igrice. Jeste, svi smo mi ekstra zaposleni, ali opet svi volimo s vremena na vreme neku igricu da bacimo. Pogotovo kad putujemo. Džinius (Genius) je u tu svrhu napravio MaxFire Pandora Pro USB Džojstik, za vlasnike laptopova.

Džojstik je veoma kompaktan i mali, može se "spakovati" kada se ne koristi, a veličine je 9.9x4.9x1.2 cm. USB kabel se uvlači u džojstik kada završite s igranjem, pa nema muke oko zapetljavanja.

Džojstik se sastoji od četiri glavna dugmeta, četiri sporedna, pada za upravljanje i turbo dugmadi. Na žalost, nema informacija o ceni.



Adtron Solid State diskovi

Adtron najavljuje solid-state flash diskove kapaciteta 160 GB koji će omogućiti brzinu čitanja do 79 MB/s. Diskovi će biti raspoloživi u SATA (A25FB) i ATA (I25FB) varijanti, standardnih 2.5-inčnih dimenzija. ATA varijanta bi trebalo da omogući 70 MB/s za čitanje i 60 MB/s

za upis, dok će SATA biti blago sporija, sa 65 MB/s za čitanje i 55 MB/s za upis. Drajvovi podržavaju ArrayPro Performance Engine koji dozvoljava velike brzine pristupa kao i Erasure Data Security koji daje zaštitu po vojnim standardima. Cena je nepoznata, ali s obzirom da SanDiskov drajv od 32 GB košta 600 dolara, ne očekujemo brz silazak ovih diskova u nižu cenovnu klasu.



Genius Agamapad 9x12

Genius je dobro poznat proizvođač po pitanju nešto jeftinijih periferija za računare i tu nalazi svoje mesto već dugi niz godina. Poseduju miševe, tastature, table za crtanje ali i zvučnike i web kamere, a u novijem periodu pokušavaju da se približe nešto aktivnijim i „profesionalnijim“ korisnicima praveći serije miševa i drugih gaming pomagala okrenutim igračima. Jedan ovakav proizvod je i Agama podloga za miša koja je zapravo prva u nizu proizvoda ovoga tipa koji će se pojavljivati u budućnosti.

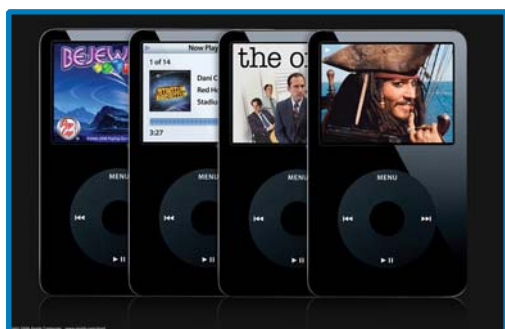
Agama Pad 9x12 (što su dimenzije podloge u inčima) poseduje zanimljiv pravougaono-zaobljeni dizajn koji najviše podseća na recimo Everglide Gigantu. U pitanju je podloga sa dva lica koji se mogu koristiti po sopstvenom nahođenju (u specifikacijama je jedna strana okrenuta igračima, a druga normalnom radu), a tu je i specijalna zakačaljka kako biste kabl od svog miša držali pod kontrolom, ali kako isti ne bi povlačio miša „na dole“, ako vam se kućište nalazi na patosu.

U paketu se nalazi i Agama Bag, u pitanju je torbica za nošenje u koju možete smestiti ne samo podlogu već i vašeg igračkog miša i tako ih poneti na turnir ili Lan Party.



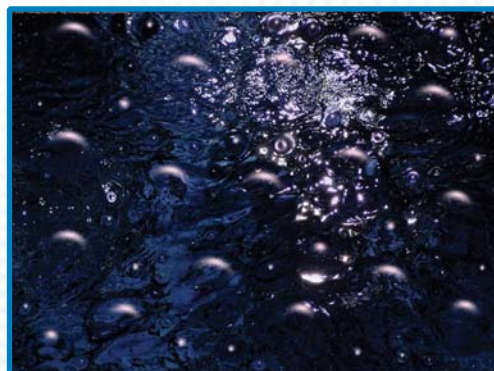
iPod wallpaper

Nama recimo nikad nije palo na pamet da stavimo pozadinsku sliku na nano, niti nam tako nešto zvuči posebno primamljivo. Ipak, ne misle svi tako. Na netu se od skoro može pronaći iPod hak koji stavlja pozadinsku sliku na nano, bilo koju generaciju. Softver se zove iPodWizard. Jedini problem je što hak traži vraćanje na 1.1.1. iPod platformu. Pa ako vas zanima, potražite.



Mehurići umesto impulsa

Možda rešenje za buduće nestašice struje nije UPS. Manu Prakaš i Nil Geršenfild napravili su računar na vodu. Kompjuter na mikrofluide operacije izvodi pomoću mehurića koji teku kroz komunikacione puteve na čipu. Istina je ipak, da ovaj računar radi do 1.000 puta sporije od prosečnog PC-a, kao i da zauzima više mesta. No, i pored toga, ovaj uređaj je itekako vredan pažnje. „Kanali širine otprilike jednog mikrona ugrađeni su u silikon, a kroz njih teku mehurići sadržani u vodi, koji predstavljaju bite“. Kompjuter radi po Bulovoj logici. Ostaje da se vidi šta budućnost nosi za ovaj inovativan pristup računarskom hardveru.



Potencijalni problemi sa evropskim PS3?

Sony Computer Entertainment Europe je najvio da će PlayStation 3 za Evropu, srednji istok, Afriku i Australiju biti predstavljen 23. marta i da će sadržati "nove hardverske specifikacije". Ovo konkretno znači da će iz evropske varijante kompletno biti izbačeni Emotion Engine i Graphics Synthesizer, čipovi iz PlayStationa 2 koji su "trojci" omogućavali ogroman stepen kompatibilnosti sa prethodnim generacijama jer nije bilo potrebe za softverskom emulacijom, osim u ekstremnim slučajevima.

Sony planira da stare igre pušta čistom softverskom emulacijom što u startu znači niži stepen kompatibilnosti od američke i japanske verzije (koja pušta 98% starih naslova bez problema), ali se to može popraviti gledano na duže staze s obzirom da je poznato da su Sonyjevi programeri u stanju da iscede zadnji bit iz mašine. Naravno, izbacivanje Emotion endžina je jedan od koraka kojima je Sony pristupio kako bi snizio previsoku proizvodnu cenu PS3 konzole.

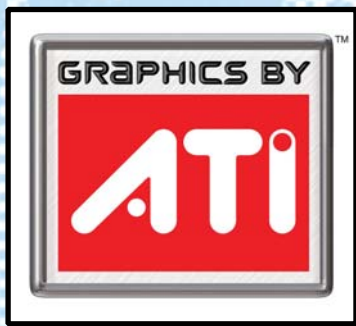
Podsećamo, Xbox 360 koristi softversku emulaciju za puštanje Xbox naslova ali je kompatibilnost ograničena na daleko manji spisak igara od one na PlayStationu. Analitičari predviđaju da će Sony gubiti 241 dolar na svakom primerku PS3 konzole sa diskom od 60 GB, što će biti jedina verzija koja će se pojaviti na predstavljanju 23. marta.



Nove ATI karte

Svi idu ka manjem, a ATI povećava. Njihova nova kartica verovatno će da zagrije u prostor gde inače stoji hdd u kutiji. R600 je visok dobrih 12.4", takoda razmislite gde ćete sa njim pre kupovine. Dva modela serije su XTX i R600XT.

XTX u sebi ima 1GB DDR4, dok je R600X krajnje skroman, sa 512 MB GDDR trojke. Pričali smo o OEM verziji proizvoda, retail verzija XTX-a smanjena je na 9.5". I da, ne zaboravite da izdvojite 270W za momčića. 240, u retailu. Takođe je najavljen i R600XL, jeftiniji model od kojeg možemo da očekujemo manju dužinu i manju potrošnju.

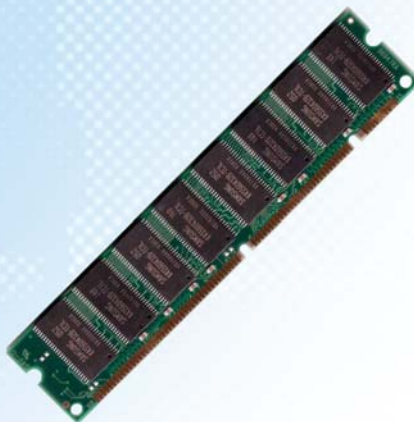


Najgušća memorija

Za nju se kaže da u smešta 2.000 reči u prostor veličine belog krvnog zrnca. Dovoljno?

Čip su napravili naučnici sa Kalteča (Caltech) i UCLA-a. 160kbit-na memorijska ćelija navodno smoe da smesti 100 gigabita na jedan kvadratni centimetar. Profesor hemije sa Kalteča, Džejms Hit (James

Heath) se, ipak, ne nada da će se čip uskoro naći u slobodnoj prodaji. No, i pored toga, tim se drži svog otkrića i razvija ga, za upotrebu u laptopovima, u predstojećim godinama.



Najprodavanije igre u februaru

Kao i uvek do sada, februar je tradicionalno „spor“ mesec kada govorimo o prodaji igara, posebno što se svi pripremaju za završetak fiskalne godine, koji je krajem marta, kada će doći do pojavljivanja velikog broja novih i ekskluzivnih naslova. U međuvremenu, pogledajmo kako je izgledala prodaja u februaru:

1. - World Of Warcraft: Burning Crusade Expansion Pack - Vivendi
2. - World Of Warcraft - Vivendi
3. - The Sims 2 - Electronic Arts
4. - The Sims: Life Stories - Electronic Arts
5. - Vanguard: Saga Of Heroes - Sony Online Ent.
6. - The Sims 2 Pets Expansion Pack - Electronic Arts
7. - Madden NFL 2007 - Electronic Arts
8. - Battlefield 2142 - Electronic Arts
9. - Deal or No Deal - Global Star Software (Take 2)
10. - Bejeweled 2 - Mumbo Jumbo



Zanimljivo je da su Simsi izgleda konačno poklekli pod naletom World of Warcrafta, ali je to vrlo verovatno prividno i odnosi se samo na ovaj mesec. Ukupno gledano, EA simulacija života sasvim sigurno ima mnogo bolju prodaju. Ono što je takođe zanimljiva informacija jeste da je i Vanguard krenuo u prodaju i našao se na solidnom petom mestu. Iznenađenje je i Bejeweled 2, zanimljiva logička igra.

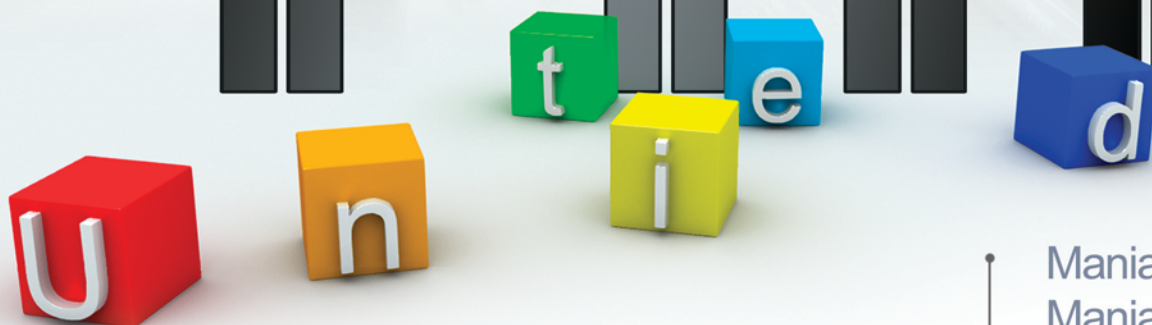
Ljubitelji trkačkih igara biće oduševljeni...



Play



TrackMania **United** [®]



...kao i svi ostali.

ManiaLinks
ManiaZones
► Play
Editors



LYCOS.fr

www.trackmania-lejeu.com

NADEO

FOCUS
HOME INTERACTIVE

deVize, deVize...

Nekada su nas na ulici pozdravljali sa tim zvučnim Z - „iZZZe, iZZZe, iZZZe“, a sada je situacija slična, ali se više ne bavimo devizama, već vizama. Onim, za putovanje, posebno recimo Šengenskim.

Postoji jedno mesto u Beogradu, a zove se Birčaninova ulica, gde je verovatno najveća koncentracija ambasada i konzulata koji izdaju vize i to u velikom broju slučajeva za zemlje potpisnice šengenskog sporazuma. Stoga ne treba da vas čudi ako tu vidite najveći broj ljudi koji stoje na ulicama, i nešto čekaju...

Međutim, dosta interesantnije od toga jeste što prirodno, pored ambasada i konzulata, postoji i veliki broj turističkih agencija koje vam obezbeđuju avio i autobuske karte, zatim firmi koje će vam napraviti i izdati zdravstveno osiguranje za putovanje a tu su naravno i oni koji će vam za sitnu nadoknadu popuniti formulare. Speaking of, ti formulari su zaista pravo mučenje, imaju po četiri strane i još ih morate popuniti dva puta. Stoga je bolje da posedujete štampač i program za editovanje PDF fajlova, jer ste u suprotnom osuđeni na izgubljenih pola sata vremena da biste sve ispunili kako treba. Ne daj Bože da negde pogrešite. No, vratimo se na Birčaninovu.

Najznačajniji period najveće gužve je između pola sedam i osam, a kasnije od oko 10 do 12. I bolje u tim trenucima nemojte da prolazite Birčaninom ulicom, čak i nekim svojim poslom, jer ćete sasvim sigurno biti saletavani sa sviju strana da uzmete zdravstveno, dobijete popunjeni zahtev za vizu i slično. Ali tu naravno nije kraj. Postoji i velika mogućnost da će vam prići neko ko će vam ponuditi da vas ubaci preko reda u ambasadu za samo 30 evra, kao i neko ko će vam „garantovati dobijanje vize“ za samo 50 evra. Naravno, ne treba da pominjem kako ovakve ponude treba odbiti i pre nego što vam budu ponuđene.

I onda, kada prebrodite sve te barijere, stajete u red. U redu čekate svoj broj, ili da vas pozovu u ambasadu. A

dok ste tu, slušate raznorazne priče ... I iskren da budem, ja sam mislio često „ma što nas ovoliko cimaju, ma kakvi su sve ovo papiri“, ne razmišljajući o tome ko sve pokušava da dobije vizu i za šta ... Ima i onih koji bez papira hoće da „pobegnu iz zemlje“, ima i onih koji su bez posla i bez para pa bi da potraže drugu šansu, ima i onih koji misle da će im to što su hronično bolesni pomoći da lakše dobiju vizu, a naravno ima i onih sa druge strane medalje koji žele turistički ili poslovno da posete Nemačku. Najviše mi je „žao“, da tako kažem, onih koji bi zaista želeli da odu i vide recimo Berlin, ali pošto moramo vaditi vize potrebni su im brojni dodaci koje „običan čovek“, osim ako ne ide preko turističkih agencija (koje deru) obično ne može lako da nabavi. Tu su tako pozivno pismo firme ili pojedinca iz Nemačke, zatim avionska ili autobuska karta, rezervacija hotela u Nemačkoj i tome slično. Pa čak i da sve to možete da nabavite, dolazi i deo u kojem se traži dokaz o finansiranju boravka što je neka basnoslovna suma na period od recimo nedelju dana, jer vam po danu treba više stotina evra. I tako dan za danom...

A znate šta dođe kao najbolje? Kada recimo predate da budete na spisku, i oni vas obaveste da se vize primaju od pola devet do podneva. I onda vi budete među prvima, dođete na red oko 10 do 9, i puste vas unutra. Vi sedite i čekate, da bi u 9 službenice na šalteru spustile zavesu i ostavile vas u pitanju o čemu se zapravo radi. I šta ćete saznati? Pauza! Pauza! Primanje stranki je počelo u pola devet, a pauza je već u devet. To su vam te zapadne zemlje. I onda sačekate pola sata, u pola deset službenice nastavljaju sa radom a vi lagano dolazite na red.

I onda se nadate da ste pripremili sve papire i podatke, da vam ništa ne fali i da ćete moći da predate za vizu. Pa kad prođe i to, mukama nije kraj, ostaje vam da se nadate da ste vizu i dobili, a period čekanja je nekada i do nedelju dana. Zatim izlazite napolje, kada ste sve završili, a ispred stotine i stotine izmorenih lica koje čekaju u redu da ih prozovu. Verovatno se i oni kao i svi drugi pitaju kada će doći do vreme da dospemo na belu šengen listu i da makar bez viza možemo da putujemo u zemlje Evrope.



3G – 3D – multiplejer – kaunter ...

Tako mlada dabovana deva poziva svog, predpostaviću dečka, da se zabavljaju u 3G mreži na kraju MTS-ove reklame. Jako zanimljivo zar ne? Vidim da je dosta uloženo u kompletnu stvar, jesu tu raznorazni kostimi i sve ostalo, zanimljiv scenario, ali šta im je trebalo to na kraju?

Prvo, uzeli su mladu devojkicu, a sinhronizuje (dabuje) joj glas devojkica od 30 i nešto godina, pa to sve deluje jako smešno. Dalje, devojkica pita svog dečka da li sme „3G 3D“ ... to je nešto kao, 3D zabava na 3G mreži, ok ... e sad, konačno – „multiplayer kaunter“. Ovo je već deo koji potpuno ubija sve pozitivne vrednosti ove reklame. Šta je do vraga multiplayer counter i to još na mobilnom telefonu? I to još hoće da igra riba, protiv svog dečka? Mislim, o čemu mi ovde zapravo pričamo...

Ali dobro, možemo pohvaliti makar pokušaj Telekoma da se približi različitim ciljnim grupama sa svojim zanimljivim reklamama, pa su posle one katastrofalne kad kao u nekoj IT zgradi ljudi prave „talase“ na tribinama fudbalskog stadiona lansirali i nešto ovako. A najzanimljivije je što imaju para koliko hoće, pa što ne unajme nekoga ko će zaista znati kakvu reklamu da napravi, ili barem proveriti sa tim likovima što igraju „multiplayer kaunter“ da li to može tako da se kaže.

Star Wars - The Force Unleashed



Najavljen!

U posljednjem izdanju Game Informer magazina koji izlazi u Americi, Activision, distributer LucasArtsa najavio je novu avanturu sa Star Wars tematikom, pod nazivom Star Wars - The Force Unleashed. Igra je trenutno u razvoju i vremenski, igra se održava između treće i četvrte epizode (tj. između Revenge of the Sith i A New Hope). Više o samom naslovu na sajtu igre.

Enemy Territory i na konzolama

id Software i Activision kače press release u kome objavljuju da će multiplayer pucačina Enemy Territory: Quake Wars izaći u verzijama za PS3 i Xbox360 konzole. Nerve Software će biti zadužen za Xbox360, a Activision-ov Z-Axis za PlayStation 3. Takođe, verovatno će se sve tri verzije igre pojaviti u isto vreme!



Top Secret MMORPG

Jako zanimljiv projekat pojavio se na Top Secret sajtu, najavljujući tako najnoviji MMORPG naslov kojeg radi Dave Perry a izdaće Acclaim. U pitanju je projekat koji zapravo traži od igrača da daju svoje ideje kako jedan MMORPG treba da izgleda, da Perry će kasnije od svih prijavljenih projekata izabrati najbolji koji će postati MMORPG. Stoga acclaim opisuje ovaj projekat kao "The Apprentice meets American Idol", što možda i jeste dobar opis. Više o svemu možete naći na linku <http://topsecret.acclaim.com/>.



Supreme Commander U Prodaji!



THQ-ova najočekivanija strategija u realnom vremenu je od danas u prodaji. Kao i uvek, povodom izlaska igre, THQ kači press release. Cena je oko 50 američkih dolara, a ako vas mrzi da čekate da se ista pojavi u vašoj radnji, ili da se cimate do grada po istu, možete je i skinuti sa interneta - www.direct2drive.com. Supreme Commander je dobio neke zaista

dobre ocene na svim medijima, pa se nadamo da će se u određenoj količini pojaviti i u našoj zemlji u prodavnicama igara.



Novi deo X-Coma?

Shacknews donosi izveštaj koji navodi da Irrational Games trenutno radi na najnovijem delu X-Com serijala i to po uzoru na prva dva dela igre, odnosno u stratezijskom maniru. Igra koristi Unreal 3 Engine, a Shack svoju potvrdu zasniva na listingu u kojem je Irrational kreditovan za Xcom, kao i činjenicom da je Take 2 Interactive vlasnik kako Irrational Games-a tako i X-Com licence. Naravno, ova vest nije i definitivno potvrđena, pa se nadamo da ćemo imati neki dodatni info već za naredni broj časopisa PLAY!.

Čisto da podsetimo sve koji se sećaju samo najnovijih delova X-Com serijala koji nemaju baš puno veze sa prethodnicima, ovaj naslov predstavlja jedan od najkvalitetnijih tokom devedesetih godina u kojem je vaš zadatak da koristeći strategiju i planiranje odbranite planetu Zemlju od napada vanzemaljaca. Pritom možete i krasti vanzemaljsku tehnologiju, graditi svoje baze i mnogo toga drugog, pa se nadamo da će najnoviji X-Com biti uspešan.



JailBreak mod!

Volite tetovaže, bratsku ljubav, bekstvo iz zatvora? Prison Break je prava stvar za vas! A čekaj, ovo je Jail Break, ovde nema tetovaža, nema ni bratske ljubavi, a bogme nema ni bekstva iz zatvora, sem u nazivu ove Half-life modifikacije. Da bi pobedili u ovom modu, vaš tima mora uništiti tuđi tim, i prilikom uništavanja leševe ostavljati u svom zatvoru. Pobjeda je vaša čim je drugi tim totalno zaključan iza rešetki. Ukoliko vam se igra ovako nešto, kroz par dana bacite pogled na sajt moda, trebalo bi da se pojavi svakog momenta.

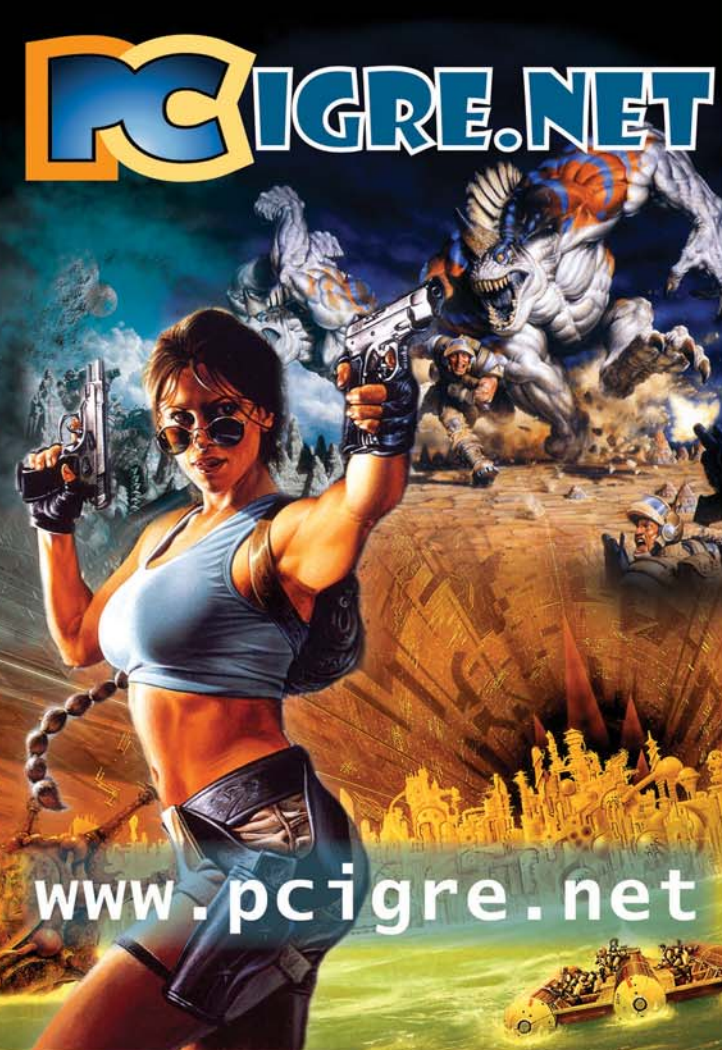
<http://jbsource.planethalf.life.gamespy.com/index.htm>



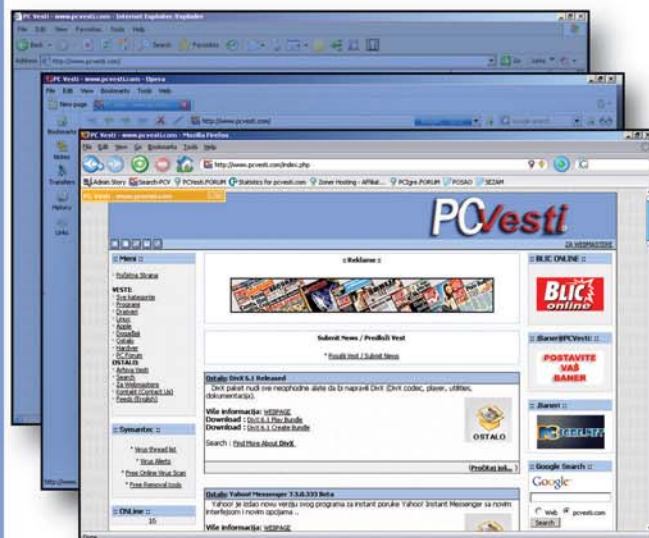
Empire Earth III najava!

Sierra Entertainment je zvanično objavila da je real-time strategija pod nazivom Empire Earth 3 trenutno u razvoju. Radi se o strategiji koja će vam dozvoliti da pravite i vladate imperijama od antike do daleke budućnosti, a pojaviće se na jesen ove godine. Više o samoj igri možete naći na zvaničnom sajtu - www.empireearth.com.





PCVesti
www.pcvesti.com



www.pcvesti.com

NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA
NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME
IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

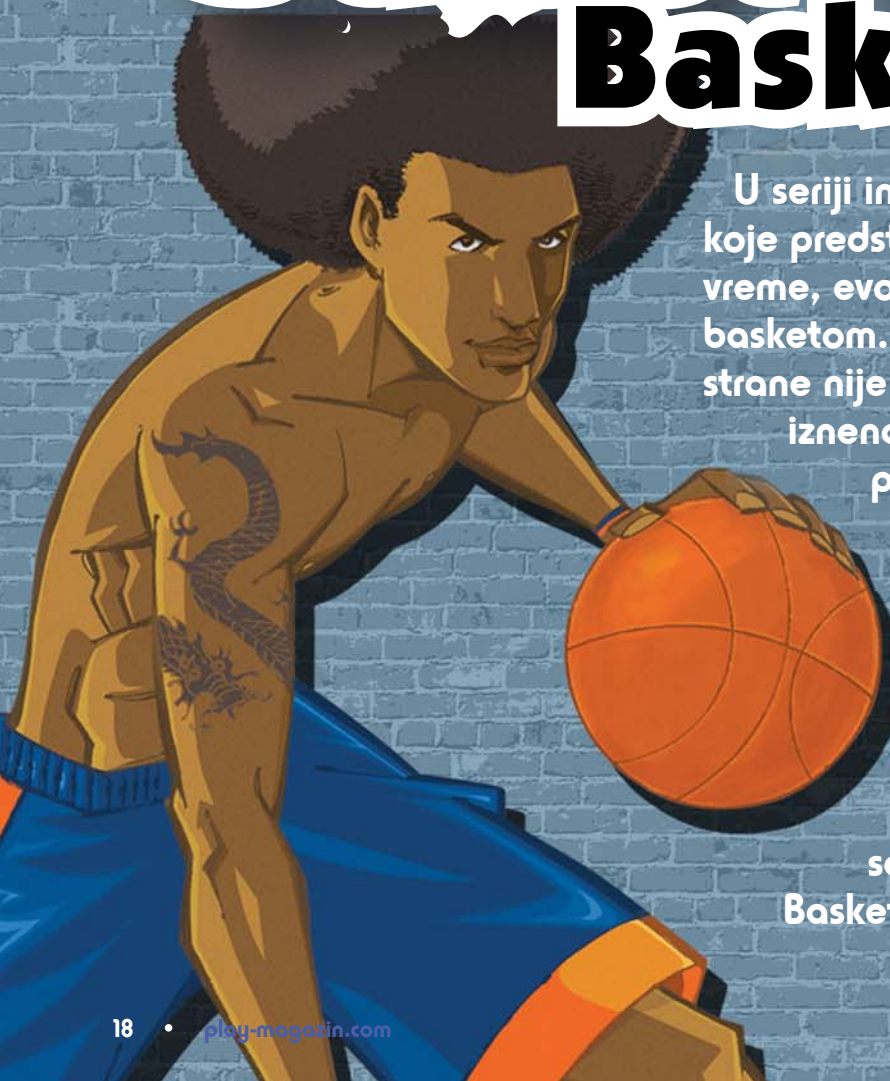
TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA
NAJAKTUELNIJI CENOVNIK
MUZIKA, FORUM I CHAT

Sierra/JC Entertainment

Izlazi: proleće/leto 2007.

Kontakt: freestyle.sierraonline.com

FreeStyle Street Basketball ▶



U seriji inovativnih MMO naslova koje predstavljamo u poslednje vreme, evo jednog koji se bavi basketom. Iako to sa jedne strane nije čudno, ipak je pomalo iznenađenje što se ova igra prvo pojavila u Koreji koja i nije baš „najkošarkaškija“ nacija na svetu. Nakon što je njihova verzija postala ultra popularna na domaćem terenu, pojavila se Sierra, otkupila prava i priprema se FreeStyle Street Basketball za američko tržište.



Evropsko izdanje još nije najavljeno, ali će verovatno biti moguće igranje USA verzije pošto serveri, kako za sada izgleda, služe samo za ugovaranje meča i chat, dok je sama utakmica zavisna o jednom igraču koji je host, a ostali su klijenti. Cena igre će biti oko 20 dolara, što je prilično povoljno, i neće se plaćati mesečna pretplata. Za tih 20 dolara dobija se nalog i određena količina novca koji se u igri može trošiti na veštine, odeću, frizuru, tetovaže i slično. Kada potrošite početnu zalihu parica, možete trošiti i poene koje sakupljate igrajući se na manje fensi opremu, dok ćete mega cool stvari morati da kupujete pravim parama (ako ih želite). Naravno, razlika između besplatnih stvari i onih koje se zaista plaćaju je samo u izgledu, tako da igrač koji ne može da kupuje stvari nije na gubitku.

Ukoliko igranje iz Srbije bude moguće, evo šta će nas čekati na terenu. Prvo treba napraviti svog basketara. Bira se pol, boja kože, visina, težina, početna oprema i pozicija na terenu. Na početku se bira da li ćete biti bek, krilo ili centar, a na petnaestom nivou bekovi se granaju na plejeve i šutere, a krila na niska i visoka. Maksimalni nivo je 45. Svaka pozicija ima svoje prednosti i mane, centri su nadmoćni pod košem i u skoku, ali ne mogu da pogode sa dalje od 3 metra,

dok bekovi šutevi terorišu odbrane prangijanjem izvan linije 6,25 (u Koreji) ili 7,23 (USA). Takođe, igrač ima posebne specijalne poteze i trikove za svaku poziciju, koje uči pomoću iskustvenih poena. Iako je stvar časti pobediti svaki meč, iskustvo se stiče tako što se igra lepo za oko i sa što više atraktivnih poteza.

Moguće je igrati 1 na 1, 2 na 2 i 3 na 3, sve u klasičnoj basket varijanti na pola terena. Možete igrati sa prijateljima, ili sa potpunim neznancima. Kako bi se pomoglo prilikom izbora svoje ekipe, a bogme i ravnopravnog protivnika, u igri postoji obimna statistika za svakog igrača koja pomaže u proceni kvaliteta potencijalnih saigrača ili protivnika. Pravila postoje samo tri. Vreme za napad je ograničeno na 24 sekunde, zabranjena su dupla i koraci, lopta mora da se iznese izvan linije za tri poena kada je oduzmete protivniku ili uhvatite ispod koša nakon njegovog šuta.

Sistem upravljanja je jednostavan. Cursorima se krećete po terenu, a W, A, S i D su dugmići kojima će se pozivati akcije, skakati, šutirati, blokirati itd... Pohvalno je što je i pored jednostavnih kontrola moguće izvoditi veliki izbor sjajnih poteza.

Još jedna pozitivna stvar u celoj priči su hardverski zahtevi. Pošto igra koristi prilično jednostavan engine, moći će da se igra i na procesorima od 800 megaherca. Još pozitivnije je što grafika izgleda sasvim simpatično zahvaljujući odličnom cell-shadingu, a animacije su vrhunske.

Pored pitanja da li će moći da se igra odavde, jedina stvar za brigu je kako će biti

reuglasano moderisanje, odnosno hoće li se quitteri kažnjavati, i koliko će intenzivan trash-talk, da ne kažemo „napušavanje“, između igrača biti tolerisan.

Luka Zlatić



Platforma: PSP, PC, PS3, Xbox360

Razvojni tim: AM3 (PS3)/Sumo Digital (PSP, PC, Xbox360)

Izdavač: Sega

Izlazi: mart 2007.

Kontakt: <http://powersmash3.sega.jp/>

Virtua Tennis 3

Da je revolucija na polju sportskih igara i dalje moguća, dokazala je Sega svojim Virtua Tennisom, koji je doživeo salve pozitivnih kritika i nepodeljeno oduševljenje igrača, čak i onih koje beli sport nimalo ne zanima. Razlog ovolike privlačnosti bio je odličan kontrolni sistem – dovoljno jednostavan da već u startu izbegavate promašivanje loptice, a opet dovoljno kompleksan da mečevi ne izgledaju stereotipno. Naredni nastavci kršteni kao Sega Tennis 2K2 i Virtua Tennis World Tour (objavljen samo za PSP) u suštini nisu donosili ništa novo, ali se od Virtua Tennisa 3 očekuje daleko više.

Baš kao i Virtua Fighter 5 kojeg smo najavili pre nekoliko brojeva, i Virtua Tennis 3 vodi poreklo sa automata, odnosno Seginog Lindbergh hardvera u osnovi sačinjenog od standardnih PC komponenti. Naravno, sve verzije biće zasnovane na njemu, ali će biti dodato i dovoljno novog sadržaja kojim će igra dodatno dobiti na roku trajanja.

Ono što je definitivno najslabija tačka ranijih izdanja je karijera, koja se nažalost uglavnom sastojala od ▶

povremenog igranja turnira i nekolicine mini igara koje ste morali da ponavljate do beskonačnosti kako biste unapredili karakteristike svog teniser/teniserke. Na svu sreću programeri Segine divizije AM3 su najavili da će upravo ovaj segment

Nalik na Dead or Alive Xtreme serijal, takođe se možete se upustiti u interakciju sa drugim igračima i tako stvarati prijateljstva odnosno rivalitet na terenu. Šta će to značiti u praksi, teško je reći u ovom trenutku, ali se nadamo da ipak



neće biti u pitanju čisto kozmetički efekat. Ostali modovi uključuju standardni exhibition (konačno sa mogućnošću igranja u više dobijenih setova), tournament (igrate seriju mečeva) i ball games (mini igre za više igrača). Naravno, na spisku igrača se nalazi dosta velikih zvezda današnjice poput Nadala, Federera ili Marije Sharapove, a tu su i neki stari favoriti prisutni još od prvog izdanja, pre svega Tim Henman i Tommy Haas (za više detalja, pogledajte posebno izdvojen tekst). Nažalost turniri su i dalje fiktivni iako bazirani na stvarnim lokacijama, pa je kao i ranije Old England Championship zapravo Wimbledon a French Open Roland Gaross i slično.

Sa vizuelne strane, nema sumnje da Virtua Tennis 3 bez problema prevazilazi Top Spin 2 koji smo nedavno opisali, što je posebno vidljivo po kvalitetu ljudskih modela koji su urađeni daleko bolje. Dodatni doprinos real-life osećaju jeste fenomenalna animacija, ali svi koji su igrali neki od prethodnika sigurno nisu ni očekivali ništa manje. Unapređenja su

postignuta pre svega dodavanjem novih pokreta, pa su sada kretnje primetno prirodnije.

Po zvaničnim najavama, verzija za PlayStation 3 imaće podršku za fenomenalnu 1080p rezoluciju (720p na Xboxu360), a za očekivati je i da PC igračima bude ponuđeno nešto slično, što će najbolje osetiti vlasnici sve popularnijih wide monitora velike dijagonale. Upravo se o ovoj i PSP inkaranciji zna najmanje, a jedino što je sigurno jeste da je na njoj angažovan Sumo Digital, ista kompanija koja je prilično dobro portovala Outrun 2006 Coast 2 Coast.

Samo izvođenje je u osnovi ostalo jednostavno kao i ranije, što Virtua Tennis 3 i dalje pre svrstava u red arkada nego simulacija. Najveća novina odnosi se upotrebu žiroskopa (naravno, samo na PlayStationu 3) pa se tako npr. top spin udarci izvode blagim drmanjem kontrolera dok se kretanja igrača isto tako obavlja slobodnim pomeranjem SIXAXIS-a u željenom pravcu. Ipak, programeri ističu da je ovo samo testiranje mogućnosti i priprema za neke buduće naslove koji će se možda u potpunosti oslanjati na ovu funkciju. U svakom slučaju, dobro je što imamo izbor.

Konačno, Virtua Tennis 3 će imati punu podršku za online igranje kada je reč o verzijama za Xbox360 i PC a dok čitate ove redove u toku je testiranje samih servera. Kako će stvar izgledati u praksi ipak nećemo znati dok se igra ne pojavi na tržištu, ali će se na sreću, to desiti vrlo brzo.

Nikola Dolapčev

Spisak igrača

Licenciranje teniser/teniserki još uvek predstavlja veliki problem za sve izdavače, ali Virtua Tennis 3 čini korak u pravom smeru, jer će se u njemu pojaviti čak 20 profesionalaca, i to: Roger Federer, Rafael Nadal, Lleyton Hewitt, Andy Roddick, Tim Henman, James Blake, Tommy Haas, Sebastien Grosjean, Mario Ancic, Juan Carlos Ferrero, David Nalbandian, Taylor Dent, Gael Monfils, Maria Sharapova, Venus Williams, Martina Hingis, Lindsay Davenport, Nicole Pietrangeli, Daniela Hantuchova, Amelie Mauresmo.

Kao što primećujete, u igri se nalazi svega sedam igračica a na spisku koji je verovatno konačan nema nikoga sa prostora Srbije, što je prilično čudno.

doživeti najveće poboljšanje. Nalik na slična ostvarenja (pre svega Smash Court Tennis i Top Spin) ovaj mod započinjete kreiranjem sopstvenog igrača a zatim imate 20 godina da dostignete broj 1 pre nego što dođe do neminovnog povlačenja. Pošto počinjete sa samog dna potrebno je da prvo učestvujete na manjim turnirima ali i razvijate svoje karakteristike preko mnogobrojnih mini igara, od kojih je 10 potpuno novo, dok su neke logično, prenesene iz prethodnika.

SVE ZA



XBOX 360™



Extreme CC, Živka Davidovića 13, Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-8383

www.extremecc.co.yu, distribucija@extremecc.co.yu

EXTREME
COMPUTER CORNER

Platforma: PC, PS3, Xbox360

Razvojni tim: Midway Chicago

Izdavač: Midway

Izlazi: jul 2007. (Xbox360), septembar 2007. (PC, PS3)

Kontakt: www.midway.com/rxpage/Game_Stranglehold.html

STRANGLEHOLD

Čudni su putevi Gospodnji...

Možda ovakav početak najbolje opisuje ideju Midwaya da napravi svojevrsan nastavak legendarnog ostvarenja Johna Woo-a objavljenog još pre 15 godina. Sa druge strane, Hard Boiled (pogledajte posebno izdvojen tekst o njemu) zaista deluje kao savršeni predložak za jedno akciono ostvarenje u Max Payne stilu jer po svemu sudeći na ovu temu definitivno nije sve rečeno.



Tanka priča ponovo vas stavlja u kožu inspektora Tequila-e (kome glas i izgled pozajmljuje originalni glumac Chow Yun-Fat) 18 godina posle događaja koji su opisani u filmu. Hong Kong je u opasnosti zbog terora dve grupe trijada, a kada mu jedna od njih kidnapuje kćerku i bivšu ženu, Tequila-i ne preostaje ništa drugo nego da još jednom postane one-man army i pokuša da ih spase.

Osim matične lokacije trag će vas voditi u Chicago u kome ćete se boriti protiv ruske mafije a zatim sledi povratak u Hong Kong gde se odigrava i završno poglavlje.

Stranglehold je zasnovan na fenomenalnom Unreal 3 engine-u (već se dokazao u praksi kroz Gears of War za Xbox360 npr.) što u startu garantuje neverovatan kvalitet grafike, koju najbolje demonstrira gotovo fotorealistični lik glavnog junaka, ali i fascinantna detaljnost samih lokacija na kojima ćete imati priliku da se borite. Ipak, jedan od glavnih privlačnih faktora je interakcija sa okolinom – bukvalno sve što vidite na ekranu može da se uništi a mnoge elemente poput stolova, ograde na stepenicama ili čak lusteru inspektor Tequila može da iskoristi kako bi se efektno obračunao sa tonama protivnika.

A „umetnički utisak“ je ovde izuzetno važan, čega vrlo brzo postajete svesni.



Stranglehold je jedna od igara koja se snažno oslanja na upotrebu slow motion efekata koje je upravo John Woo (inače glavni konsultant na razvoju igre) patentirao davno pre pojave Max Payne-a, ali je njegova implementacija prilično originalna. Tu pre svega mislimo na činjenicu da je upotreba automatska – sve što treba da uradite jeste da nanišinite protivnika i bacite se, nakon čega će slowmotion (ovde nazvan Tequila time) automatski biti startovan (naravno, preko posebne komande ovaj mod možete aktivirati po želji). Stil eliminacije protivnika je zaista bitan, jer u zavisnosti od toga koliko ste efektni dobijaćete zvezdice (od jedne do četiri) koje omogućavaju punjenje skale za specijalne poteze. Ono što je poznato jeste da će istih biti dosta a u ovom trenutku ih je implementirano pet. Jedan od njih omogućava brzo rotiranje za 360

stepeni i ubija sve protivnike na ekranu (sve sa golubovima koji uzleću, što je još

jedan „patent“ Johna Woo-a) dok se npr. Precision Aim fokusira na određenog neprijatelja kojeg možete eliminisati jednim metkom na vrlo brutalan način, samo da se zna da sa pobesnelim pandurom nema zezanja! Demoi prikazani do sada ipak su otkrili i nekoliko mana vezanih za izvođenje – prvo, AI rutina je trenutno snažno bazirana na skriptama i ne prikazuje bogzna kakve znakove inteligencije (programeri doduše ističu da je to urađeno namerno za potrebe prezentacija) a drugo mnogo važnije, nismo sigurno da li će se kompletna igra bazirati samo na obračunima sa stotinama protivnika – ako Stranglehold ne ponudi nešto više od toga i gameplay ostane na rudimentalnom nivou, to može predstavljati veliki problem.

Trenutno, najveće interesovanje ipak vlada za multiplayer, ne toliko zbog očiglednog rasta popularnosti online igranja, koliko zbog znatiželje igrača da znaju kako će sistem funkcionisati u praksi. Razlog je naravno Tequila time, odnosno pitanje kako će on biti implementiran u modu za više igrača. Po rečima Midwaya ►

Specifičnosti PlayStation 3 verzije

Iako su programeri istakli da je cilj da razlike između sve 3 verzije igre budu svedene na minimum, PlayStation 3 inkarnacija imaće određene specifičnosti. Prvo, osim regularne verzije, za ovaj sistem se planira i Collector's Edition koji će pored igre

sadržati i film Hard Boiled na blu-ray disku i prodavati se za 10 evra više. Ono po čemu će Stranglehold za PS3 još biti poseban jeste upotreba tilt funkcije SIXAXIS kontrolera, međutim za sada se o tome zna jako malo, jer je rad na implementaciji tek započeo.





► ovaj problem je rešen, i to „na vrlo kreativan način“, pa nam za sada samo ostaje da im verujemo na reč. Ono što sigurno znamo jeste da će multiplayer imati podršku za 8 igrača i sve klasične modove koje srećemo u njima, ali i da neće biti cooperative moda, koji je u startu bio najavljen.

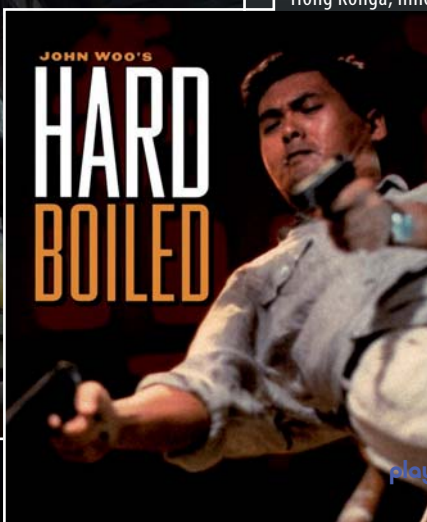
S obzirom na već pomenutu činjenicu da verzije za konzole (PlayStation 3, Xbox360) i PC krasi identičan engine, za očekivati je da ovo bude izuzetno

zahtevna igra sa punom podrškom za Windows Vista, dual i quad core procesore, odnosno DirectX 10 akceleratora koji će biti neophodni za kompletno uživanje u grafičkom spektaklu. Kada znate koliko ova zadovoljstva koštaju, možda i nije loše što je igra do sada odložena nekoliko puta! Razne demo verzije koje su prikazane do sada otkrile su i nekoliko nedostataka vezanih za frame rate u verzijama za konzole (koja radi u 720p), a tu su i

univerzalni problemi sa pozicioniranjem kamere odnosno kvalitetom animacije koji dosta varira. Ipak, ne sumnjamo da ništa od ovoga neće biti prisutno u finalnoj verziji.

Najnovija informacija koju smo dobili jeste da će se pre izlaska igre pojaviti demo i za sva 3 sistema, i to posebno za single player i multiplayer. Ako Stranglehold ne bude bio opet odložen, vrlo je moguće da ćemo ga u narednih 2-3 meseca isprobati i u praksi. Ovo što smo do sada videli, jasno nam signalizira da će u pitanju biti nezaboravno iskustvo.

Nikola Dolapčev



Hard Boiled

Akcionni film iz 1992. godine koji je režirao John Woo govori o borbi glavnog junaka inspektora Tequila-e sa bandom trijada i danas važi za kulno akciono ostvarenje, najviše zbog spektakularnih scena pucnjave (uključujući tu i 30-tominutnu scenu u bolnici) i rekordnih 307 žrtava. Bez obzira što je reč o ostvarenju skromnog budžeta (4,5 miliona dolara) i što nije prikazivano u bioskopima vam matičnog Hong Konga, mnogi ovaj film smatraju najboljim

ostvarenjem kultnog reditelja, u kome se mogu prepoznati mnogi elementi njegovih kasnijih poduhvata. Iako je Stranglehold svojevrsni nastavak, već duže vreme kruže glasine kako je u pripremi i novo poglavlje na filmskom platnu. Ipak, ako do njega i dođe, John Woo je istakao da neće biti angažovan na tom projektu.

**DOBRODOŠLI U NAJNOVIJI ODELJAK
PLAY! MAGAZINA, POPULARNO NAZVAN SEKCIJA
ZA MODOVE. SAMO IME VAM JE VEROVATNO SVE
REKLO, STOGA ĆEMO OD OVOG BROJA POTRUDITI
DA VAS INFORMIŠEMO O POPULARNIJIM
MODOVIMA ZA TRENUTNO AKTUELNE IGRE. OVA
RUBRIKA SE POJAVLJIVALA S VREMENA NA VREME
ZAHVALJUJUĆI KOLEGI NIKOLI DOLAPČEVU, ALI
BI OD OVOG BROJA PA NADALJE TREBALO DA
POSTANE STANDARDNA I SVEPRISUTNA.**

Neko vreme ćemo morati malo da kopamo po prošlosti, čisto da predjemo preko svih važnijih projekata koji su se pojavili u poslednjih godinu-dve, a već u nekom od narednih brojeva očekujte sveže vesti iz ove oblasti.

Minerva

Igra: Half-life 2

M

Kontakt: www.hylobatidae.org/minerva/index.shtml

Veličina: 15MB

Cena: Besplatan

Jedan od mnogobrojnih modova koji su se pojavili od izlaska HL2. Distribucija Minerve je realizovana u epizodama, od kojih prve tri nose naziv Metastasis. Zamišljena je kao nadogradnja originalne priče, te je sama mehanika igre pretrpela zanemarljive promene, što svakako ne znači da mod nije vredan skidanja. Kao zadatak vam je postavljena infiltracija izvesnog podzemnog kompleksa i kradja strogo čuvane tehnologije. Čisto da vam oteža posao, u istom tom kompleksu nalazi se i par stotina Combine vojnika, te se spremite za grčevitu borbu.

Trud uložen u stvaranje Minerve može se izjednačiti sa onim koji su programeri posvetili HL2. Očekujte izvrsnu priču, posetite nove lokacije, dok ćete biti oduševljeni i vuzuelnim užitkom, što se da videti iz priloženih screenshotova.

S obzirom da nema nekih grafičkih inovacija u odnosu na HL2, već je u pitanju samo novo poglavlje u životu Gordona Freemana i njegovoj borbi sa vojskom Combine-a, veličina od samo 15MB ne bi trebalo da vas iznenadi.



Project Revolution

Igra: **Warcraft 3**

M

Kontakt: www.wc3campaigns.net/revolution

Veličina: **Nepoznato**

Cena: **Besplatan**

"Projekt Revolucija" predstavlja jedan od najočekivanih modova u poslednje vreme i trn u oku svih igrača Starcrafta već duži niz godina. Od dana kada su isplivale prve informacije vezane za njega, oči kompletne SC populacije bile su usmerene na ovaj mali tim nezavisnih programera. Usled nesprenosti Blizzarda da započne rad na drugom delu svoje legendarne strategije iz 1996.godine, započet je rad na modu za trenutno aktuelni Warcraft 3, koji će u suštini predstavljati SC u 3D okruženju, sa kompletno redizajniranim modelima zgrada i jedinica, interfejsa, uvodnim sekvencama i sl.

Spomenuli smo neko trnje, da malo pojasnimo o čemu se radi: rad na Project Revolution traje već duže od godinu dana i pored svog truda koji su autori uložili u njega, više informacija od par objavljenih screenshotova i kraćeg faq-a nisu na



raspolaganju. Skoro se pojavio kratak trejler prikazujući deo gameplay-a, ali autori ipak tvrde da je tek nešto više od polovine posla završeno. Dodatnu prepreku predstavlja i neutralan stav Blizzarda prema celoj situaciji, koji se još uvek nije izjasnio povodom kršenja autorskih prava, niti je pružio autorima ikakav vid pomoći.

Copland

Igra: **GTA 4: San Andreas**

M

Kontakt: <http://hometown.aol.de/onkelsega/SanAndreas2006-Copland.html>

Veličina: **780MB**

Cena: **Besplatan**

Ovo se baš i ne može nazvati jedinstvenim modom za GTA4, s obzirom da predstavlja skup od preko 160 dotataka, tekstura, modela i slično, koji su nezavisno od sebe napravljeni od strane različitih autora. Copland ujedinjuje sve njih u jedan ogroman paket, čija je instalacija neuporedivo jednostavnija i kraća od presnimavanja pojedinačnih modova.

Nakon uspešne instalacije kompletan svet San Andreasa će pretrpeti korenite promene: od promene vlastitog izgleda, odeće, frizure, preko oružja, pa sve do novih modela kopnenih, vodenih i vazdušnih motornih vozila. Valja spomenuti i nove građevine u igri, kao npr. Burger King restoran. Da vam ne kvarimo iznenađenje, lista promena je stvarno pozamašna i najbolje će biti da na vama ostavimo da ih sve otkrijete.

Jedinu prepreku predstavlja gigantska veličina instalacionog fajla, čije skidanje preporučujemo samo onima sa bržim internet vezama i dovoljnom količinom strpljenja.



Desert Combat

Igra: **Battlefield 1942**

M

Kontakt: <http://www.desertcombat.com/>

Veličina **591MB**

Cena **Besplatan**

Vratiti se u prošlost nikada nije na odmet. Ovaj mod se pojavio pre gotovo dve godine, ali još uvek nije izgubio na popularnosti među BF1942 zajednicom. Zasnovan je na originalnom engine-u, dok je radnja premeštena iz Drugog svetskog rata u sadašnjost, konkretno na Bliski Istok i sukobe u Iraku.

Pogadjate, Saveznici i Sile Osovine su zamenjeni Koalicijom i iračkom vojskom. U skladu sa time izmenjen je i kompletan arsenal obe zaraćene strane, kako lakog tako i teškog naoružanja i motorizacije.

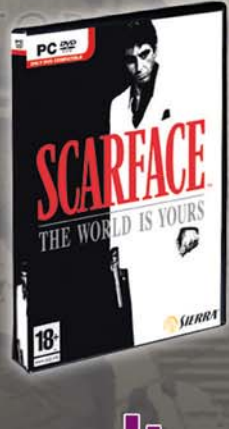
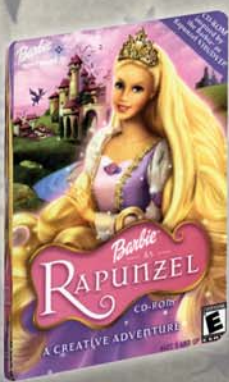
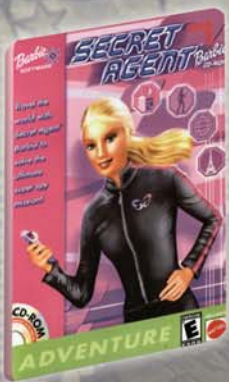
Mod je namenjen prvenstveno ljubiteljima BF-a i sličnih igara, što znači da ćete u njemu uživati jedinom prilikom masovnih multiplayer okršaja.



S!



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

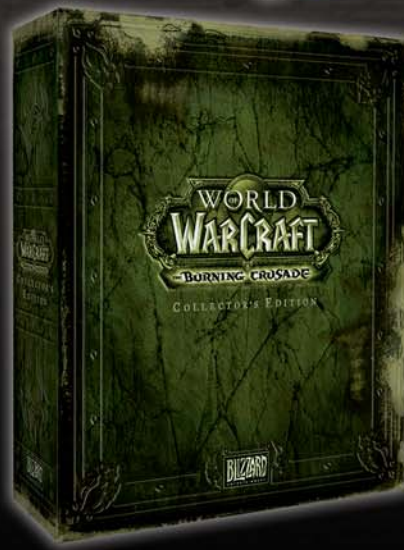
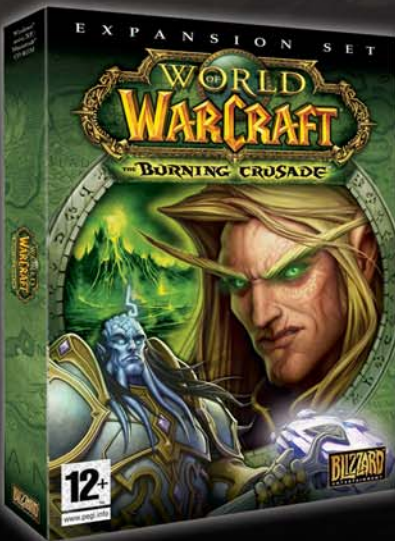
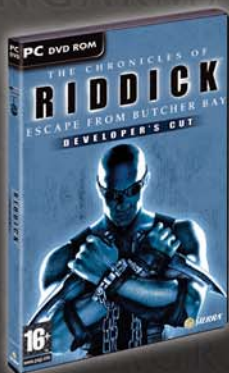


GENERALNI ZASTUPNIK

COMPUTERLAND

**vivendi
GAMES**

(011)309.95.95, 309.95.96, www.compland.co.yu/games



Download: www.socccergaming.tv/showthread.php?t=138419&page=14

EVOLUTION SOCCER PATCH 1.1

Kada smo pre nekoliko brojeva opisali Pro Evolution Soccer 6, konstatovali smo da je neverovatna sreća za Konami što ovaj serijal fudbalskih simulacija ima veliku podršku igračke zajednice koja već godinama za svaku PC ali i PlayStation 2 varijantu izbacuje odlične patcheve koji snažno modifikuju osnovnu instalaciju igre i ispravljaju gotovo sve njene nedostatke.

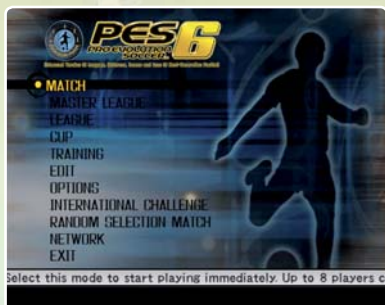
Ekipa koja radi na Evolution patchu je dobro poznata svima koji su koristili Superpatch za Pro Evolution Soccer 5, jer je veliki broj pojedinaca bio sastavni deo tog projekta, što već u startu dosta govori o njegovom kvalitetu. Evolution patch dakle predstavlja potpunu modifikaciju osnovne igre, o čemu dosta govori i njegova veličina, koja prelazi 4 gigabajta.

Zapravo, jedino što je ostalo isto kao u originalu je intro, dok je sve ostalo izmenjeno, počevši od menija, do potpuno nove muzičke podloge koja je delom originalna a delom preuzeta iz nekih ranijih zakrpa, i očigledno snažno inspirisana temama iz World Wrestling Entertainment.

Ipak, ono što je najbitnije kod ovakvih modifikacija jeste kvalitet samog option

fajla, a on je u slučaju Evolution patcha pomalo kontroverzan. Kao što znate, zbog problema sa licencom, Konami je morao u potpunosti da iz igre izbaci Bundesligu, ali je ostavio 18 slobodnih polja za kreiranje timova. Međutim ovde te slotove zauzimaju drugoligaški klubovi Engleske, Italije, Španije i Nemačke, dok je holandska liga jednostavno prepisana Bundesligom! Verujemo ipak da vam ►





to neće mnogo smetati, pogotovu što se Ajax, PSV i AZ Alkmar nalaze u igri, doduše u "other" sekciji (mada je pomalo čudno što nema Feyenorda). Razlog zbog kojeg su ubačeni timovi iz nižih liga je ipak logičan – zahvaljujući tome Master Ligu po prvi put možete igrati sa ekipama iz samo jedne zemlje, bez klubova iz drugih šampionata koji su ranije morali da popunjavaju broj. Još jedna jako lepa stvar je činjenica da su moderi kreirali apsolutno sve sastave koji igraju Ligu Šampiona ove godine, uključujući tu dakle i Steaua-u, odnosno Levski. Ako se slučajno pitate, ne, u igri nema ni Partizana ni Crvene Zvezde, što i nije čudo s obzirom na "uspehe" u Evropi prošle i ove sezone.

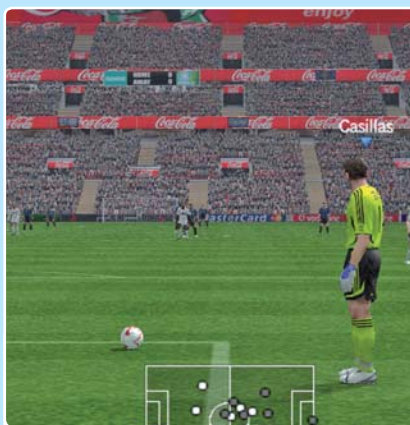
Porađeno je i na ocenama igrača, ali ne baš u potpunosti. Ono što smo primetili je da je Dida daleko najgori golman u Milanu, kao i da Nemanja Vidić spada među najlošije igrače Manchester Uniteda, što naravno, debelo odudara od realnosti. Ipak, najviše je zapostavljena naša reprezentacija – iako smo preimenovani u Srbiju, sastav tima je isti kao na Svetskom Prvenstvu u Nemačkoj, baš kao i dresovi, odnosno zastava, pa ćete to morati ručno da promenite. Sa druge strane, formacije timova su autentične, a porađeno je i na taktici, odnosno kretanjama igrača, mada u nekim klubovima vlada totalni kaos (Milan u čijoj startnoj postavi je nekoliko rezervista i to na pogrešnim pozicijama je najbolji primer). U trenutku dok čitate ove redove, na Internetu se verovatno već može pronaći i 1.2 verzija patcha koja će pored transfera iz zimskog prelaznog roka vrlo verovatno doneti i ispravke nekih od uočenih problema.

Najveće unapređenje u odnosu na slične patcheve iz prošlosti vezano je ipak za autentične semplete navijanja jer sada postoji zaista veliki broj klubova i reprezentacija, uključujući poznate timove



(Chelsea, Liverpool, Bayern, Werder, Milan) ali i one daleko manje poput Readinga, Aston Ville, Frankfurta, Mainza 06, Ascolija ili drugoligaša MSV Duisburga, 1860 Municha i mnogih drugih. Čak i generički povici iz publike deluju kvalitetno, čime se atmosfera na utakmicama podiže na najviši nivo do sada.

Osim kit servera, u igru je integrisan i face server za nekoliko stotina igrača (posao je u većini slučajeva urađen odlično), ball server kao i stadium server koji vam na raspolaganje stavlja čitavih 279 stadiona iz čitavog sveta uključujući tu stadione Crvene Zvezde i Partizana. Njihov kvalitet je po pravilu fantastičan i u velikoj većini slučajeva čak dolazi i sa pravim setom reklama. Najbolje je ipak



što travnata podloga izgleda daleko realnije, za razliku od previše mračnih tonova za koje se opredelio Konami.

Sama instalacija svih potrebnih fajlova je vrlo jednostavna i ne zahteva korišćenje nikakvih specijalnih programa poput DKZ Studia ili Game Graphics Studia, već se sve svodi na jednostavno kopiranje u odgovarajuće direktorijume, čime se eliminišu bilo kakvi potencijalni problemi.

Čvrsto stojimo iza toga da je Evolution patch najbolja modifikacija Pro Evolution Soccer 6, bez obzira što se u međuvremenu pojavilo nekoliko sličnih projekata, uključujući tu i novi Superpatch, od koga je Evolution daleko stabilniji (tokom nekoliko nedelja testiranja, samo jednom nas je izbacio iz igre), poseduje više stadiona i ima daleko kvalitetnije urađeno navijanje zbog čega ga morate nabaviti. Za kraj samo jedna napomena – nakon instalacije, obavezno posetite opcije i ponovo učitate engleski komentar!

Nikola Dolapčev



RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

38 Runaway 2: The Dream of the Turtle

Kada se pojavila, igra Runaway ostavila je velikog uticaja na igrače širom sveta. Donela je zanimljivu grafiku, dobro izvođenje i kvalitetnu priču, a sve to po izuzetno skromnim hardverskim

zahtevima što je omogućilo da Runaway postane jedna od najpopularnijih avantura u proteklom periodu.

Fanovi su jedva dočekali informacije oko nastavka ovog naslova, kojeg smo mi u više navrata predstavili i na ovim stranicama u vidu preview-a. Sada je došlo vreme da se pozabavimo i punom verzijom igre, pa pogledajte naše utiske.



36 Sam & Max: Episodes 2 & 3

Davnih devedesetih godina, Sam & Max su žarili i palili PC računarima i predstavljali jednu od najboljih avantura tog vremena. Situacija sa avanturističkim žanrom je

proteklh godina bila manje više problematična, pa je najava da stižu novi Sam & Max zaista dočeka sa oduševljenjem. Mi smo se već bavili prikazivanjem prve od šest novih Sam & Max epizoda, a sada smo u zajedničkom opisu odradili review druge i treće epizode. Pogledajte naše utiske.



34 – 35 Review: Europa Universalis 3

41 – 42 Review: Formula One (PSP)

44 – 47 Review: Lumines II i EEE (PSP)

48 – 49 Review: Rocky (PSP)

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovise i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OCENA 84

od 100 do 80 - "Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA 65

Od 80 do 60 - "Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA 22

Ispod 60 - "Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

PLAY!

redakcija za potrebe reviewova koristi Benq FP93GX monitor





Paradox Interactive

Europa Universalis III

Paradox Interactive je razvojni tim koji je 2000. godine iznenadio igrački svet naslovom Europa Universalis. Ova strategija, bazirana na francuskoj igri na tabli je vrlo brzo zauzela svoje mesto u srcima ljubitelja strateških igara koji su bili oduševljeni njenom dubinom i raznovrsnim mogućnostima. Od tada je izašao jedan zvanični nastavak i još četiri igre urađene u EU endžinu (Hearts of Iron 1 i 2, Victoria i Crusader Kings). Sada je pred nama i Europa Universalis III.

Na prvi pogled, Europa Universalis podseća na Civilization. Birate startni datum (bilo koji dan između 1453. i 1792. godine) i državu koju ćete voditi (ponuđene su i najmanje državnice koje su postojale u to doba – oko 250 ukupno), a zatim gradite razne zgrade u gradovima, razvijate tehnologiju, pravite vojsku i sukobljavate se sa protivnicima, trgujete i razvijate diplomatske odnose... Postoje dve vrlo velike, lako uočljive, razlike – EU3 nije potezna strategija, nego

se odvija u realnom vremenu (sa tim što je moguće menjati brzinu protoka vremena ili potpuno pauzirati igru), i ne postoji zadati cilj. Sve je potpuno otvoreno i podložno željama igrača. Novitet u serijalu su "Ideje vodilje" odnosno "National Ideas", ciljevi koje ćete svojim potezima u igri postavljati, i ka kojima će vaša nacija stremiti. Svaka vodilja otvara neke mogućnosti razvoja, i načina na koji funkcionišete, a zatvara neke druge. Na primer, moguće je potpuno se posvetiti ►

kolonizaciji novog sveta, i umesto osvajanja okoline Srbije, ostati u dobrim diplomatskim odnosima sa susedima, a zatim poslati brodici i "otkriti Ameriku". Nakon veka ili dva igranja kauboja i indijanaca možete se vratiti u Evropu i osvojiti je sa zapadne strane. Mora se priznati da se ideje ponekad suviše slepo prate. Ukoliko se ne vodite otkrivanjem novih prostranstava, vaše jedinice neće ulaziti na nepoznate teritorije koliko god se vi trudili da ih na to naterate.

Dodata je i špijunaža, koja je vrlo zanimljiva kao alternativa diplomatiji. Možete lagati i klevetati suseda kako bi opao njegov status u regionu, možete sabotirati protivnika ili jednostavno saznati neke skrivene činjenice o ostalim državama. Naravno, ukoliko špijun bude uhvaćen samo vas jako dobra diplomatija može spasiti od rata. Sistem državnih uređenja je nešto drugačiji nego ranije, ali u biti funkcioniše kao u sličnim igrama. Svako uređenje ima svoje prednosti i mane, kao i širok spektar različitih događaja koji proizilaze iz njega. Ukoliko upravljate monarhijom, možete udati par ćerki ili oženiti sina i dobiti teritoriju kao miraz, nove saveznike ili čak doživeti da vam se dojučerašnji protivnik preda i padne pod vašu vlast. Još jedna stvar koja odvaja ovu igru od sličnih je postupan pristup promenama. Većina opcija koje su pod vašom kontrolom (a ima ih zaista jako mnogo) se kontrolišu "klizačima" koje je moguće pomeriti za podeok ili dva na svakih par godina. Reakcije vaših podanika, ali i celog sveta na svaku vašu odluku mogu imati ključan uticaj na razvoj događaja, pa uvek treba dobro promisliti pre povlačenja klizača. Jedino što fali je sistem savetnika, kakav postoji u Civ-u, koji bi malo olakšao izbor igrača i uputio ga na moguće posledice poteza.

Treba naglasiti da ratovanje nije jedini način igranja Europe Universalis 3. Čak je moguće odigrati skoro potpuno mirno 300 godina i na kraju proveriti kako ste rangirani pored ostalih zemalja.

Naravno, pošto zemlje sklonije ratu dobijaju više iskustva i bolje se snalaze u borbi, poprilično je opasno igrati se dobrim ratara i onda se vilama braniti od prekaljenih ratnika koje ste do juče smatrali prijateljima, čak i ako imate prednost boljeg terena i više vojske.

Dobitna kombinacija kada se rade nastavci ovakvih igara je obično "lepše i prijemčivije". Da li je muzika lepša je stvar ukusa, ali zvučni efekti pomalo razočaravaju. Sa druge strane EU3 zaista

olakšavaju igranje početnicima. Dodata je i serija tutoriala koji na jednostavan način objašnjavaju "u sitna crevca" sve opcije u igri. Najbolja stvar u procesu pojednostavljenja je što je sama igra ostala kompleksna kao ranije, samo ju je lakše igrati, pa ni hard-core stratezi neće biti oštećeni približavanjem igre mainstream publici, naprotiv. Čak bi se moglo reći da je i pored poboljšanja igra sklona odbijanju početnika od sebe (da ne govorimo o onima koji generalno



izgleda bolje od prethodnika.

Naravno, u osnovi je i dalje tabla koju biste mogli da stavite na sto, ali sa lepim efektima, dobro urađenom vodom i prilično širokim mogućnostima zumiranja. Jedina mana kod prikaza igre je što je sve sitno u višim rezolucijama, a na manjim monitorima. Opcije su preglednije i logičnije postavljene, što je i jedno od mnogih poboljšanja interfejsa koji

nisu ljubitelji strategija) svojom kompleksnošću i sporim izvođenjem. Ali, ako se početak pregura, zaraznost i dubina ove igre su sposobni da prikuju svakog igrača za monitor.

Luka Zlatić

Za: Vrhunska strategija sa dugačkim rokom trajanja. Ispeglan interfejs i dobar tutorial.

Protiv: Može da odbije početnike prevelikim brojem opcija. Loši zvučni efekti.

Minimalna konfiguracija: CPU na 1,9GHz, 512 MB RAM-a, grafička kartica koja podržava pixel shader 2.0.

Test konfiguracija: Igra nije zahtevna, pa na Sempron-u 2800+, 1 GB RAM-a, 6600GT i 19" monitoru radi savršeno u 1280x1024, na manjim monitorima detalji su suviše sitni i treba smanjiti rezoluciju zbog toga.

Kontakt: www.europauniversalis3.com

Cena: oko 30 evra.



Telltale Games

Sam & Max

Episode 2: Situation Comedy

Stigli smo na pola prve Sam and Max sezone, neka očekivanja su nadmašena, ali nekim stvarima smo razočarani. No, krenimo redom. ▶

Druga epizoda počinje klasičnom scenom u kancelariji koja nas upoznaje sa zapletom. Myra Stump vodi popularnu lokalnu TV emisiju, ali u jednom trenutku poludi. Publika je zarobljena u studiju iz kog je nemoguće izaći i primorana da prima poklone koje niko ne bi pozeleo. (nije sve što je besplatno u isto vreme i dobro!). Jedini koji mogu da pomognu zatočenicima su čuveni detektivi Sam i Max.

Struktura avanture je ista kao u prvoj epizodi. Igrač se upoznaje sa okolinom kancelarije, što podrazumeva susrete sa Sybil (novi posao) i Boscom. Zatim se putuje u TV studio, gde se rešava serija zadataka koji su parodije na klišeje TV emisija. Naši heroji

treba da se pojave u komediji, emisiji o kujanju i da pobeđu na takmičenju koje jako podseća na "Idol". Iako ovo lepo zvuči kada se čita sa monitora, postoje problemi... Sve epizode iako su međusobno povezane, mogu se posmatrati kao nezavisna priča. Takođe, previše vremena se provodi na već viđenim lokacijama. U Telltaleu se trude da to zamaskiraju promenama na sporednim junacima, relativno uspešno. Veći problem je što je deo koji se odvija u studiju prekratak. I pored svog humora i sjajnog parodiranja, igrač ne mora mnogo da se potruži da stigne do samog finala, koje je takođe prelako. Jednostavno rečeno – želeli smo teže zagonetke, a nismo

ih dobili. Samim tim želja igrača da aktivno učestvuje u događajima nije intenzivna koliko bi trebalo. Sa bolje strane, scenario je ujednačeniji nego u prvoj epizodi, duhovitiji, a i glumci su opušteniji u svojim ulogama (mada je glumac koji "ozvučuje" Maxa promenjen). ▶



Sam & Max Episode 3:

REVIEW

The Mole, The Mob and the Meatball

I za treću epizodu, u kojoj se Sam i Max, podstaknuti Boscovoom paranoičnom pričom o takozvanoj "Mafiji Igračaka", sukobljavaju sa gangsterima koji nose maske plišanih medvedića, važi slično. Glavni glumci su sjajni, a ni sporedni likovi ne zaostaju mnogo. Humor je vrhunski, i kombinacija cinizma, satire i bizarnog u dijalozima je možda i bolja nego što je bila u starom dobrom Hit the Roadu iz 93. Postoji i par referenci na originalnu igru, koje će igrači sa dobrom memorijom toplo pozdraviti. Sa druge strane, epizoda broj tri je najkraća od svih, što nije pohvalno. Takođe, uz tradicionalno jednu inovativnu i tešku zagonetku, igra ostaje prelaka za iole iskusnog avanturistu. Srećom, rešenja zagonetki su uvek dovoljno smešna da zamaskiraju nedostatak težine.

Uzlazna putanja kojom se kreće pripovedanje i humor u epizodama je stvar koju treba pozdraviti. Očigledno je da će sve epizode trajati između 2.5 i 3.5 sata, pomalo je šteta što nisu duže, ali to svakako nije preterano strašna mana. Pohvalno je što zagonetke nisu apsurdne i ne traže lovljenje piksela po ekranu, ali je velika šteta, i najveća mana u prve tri epizode, što nisu teže. Ne tražimo mnogo

od Telltalea u sledeće tri epizode: više novih lokacija u odnosu na one već viđene, i teže zagonetke.

Što se ocene epizodnog načina igranja tiče, suzdržaćemo se do kraja sezone, mada su neke vrline, ali i mane takvog pristupa već sada vidljive.

Luka Zlatić



PLAY! QUICK FACTS

Za: Humor je vrhunski, druga polovina druge epizode je briljantno zamišljena. Glasovi glumaca su sve bolji.

Protiv: Epizode 2 i 3 nisu ništa duže od prve, a zagonetke nisu teže. Recikliranje pojedinih lokacija umanjuje krajnji utisak.

Minimalna konfiguracija: Pentium III 800, 256MB RAM-a, 32MB grafička kartica.

Test konfiguracija: Sempron 2800+, 1Gb RAM-a i GeForce 6600GT, će vam pružiti maksimalno ugodnu igru u 1280x1024 rezoluciji.

Kontakt: www.telltalegames.com/samandmax

Cena: 8.95 dolara po epizodi, 34,95 cela sezona.

OCENA 80





Runaway 2: DREAM of the TURTLE

Nakon dugog iščekivanja najzad je pred nama kompletna verzija avanture Runaway 2: Dream of the Turtle. Iako je autorski tim, Pendulo Studios, krenuo sa razvojem odmah po objavljivanju prve igre, Runaway: Road Adventure 2003. trebalo im je skoro pune četiri godine da kompletiraju nastavak jedne od najkontraverznijih ▶ avantura skorijeg datuma.



OCENA 82

Prvi Runaway je bio tehnički besprekorna igra iza koje je očigledno stao veliki novac, što je bez sumnje kuriozitet kad je ovaj žanr u pitanju, ali i naslov sa veoma izraženim problemima kada je u pitanju izvođenje (problem pixel hunting-a pre svega). Srećom, ekipa koja je radila na nastavku je dobro oslušnula primedbe igrača (što se, paradoksalno, ne dešava tako često), tako da je Runaway 2 očišćen od problema koji su osetno umanjili kvalitet prvog dela.

Prvo što ćete primetiti po pokretanju je fenomenalna grafika - po rečima programera, svaka, pa i najjednostavnija lokacija (k njih ima preko sto) u Runaway 2 je kompleksnija od bilo čega viđenog u prethodnoj igri. Vizuelna raskoš ima svoju cenu, i "potera" za savršenom grafikom je rezultirala jednogodišnjim odlaganjem; prvobitno je planirano da Runaway 2 izađe krajem 2005. godine. Takođe, zbog činjenice da je potrebno skoro 6,5 gigabajta na hardu, ostavljena je mogućnost da se posebno instalira svako poglavlje - možda šest GB ne deluje mnogo ako se uzme u obzir da sve novije igre zahtevaju dosta prostora, ali treba pozdraviti ovakvu odluku razvojnog tima na koju je uticala činjenica da avanturisti uglavnom ne raspolažu modernijim hardverom. Grafika je savršena mešavina 2D pozadina i 3D likova i objekata; generalno, imamo utisak da je period 3D historije, kada su avanture u pitanju prošao (setite se samo četvrtog nastavka Monkey Island-a ili poslednja dva Broken Sword-a koji su zarad treće di-

menzije izgubili dosta od svog prvobitnog vizuelnog identiteta). Količina ubačenih detalja i sitnica o kojim je vođeno računa na svim lokacijama je za svaku pohvalu, a posebno se ističu sinematični (ukupno, video materijala ima oko dvadesetak minuta) i animacije u grafičkom endžinu, čiji je kvalitet na tako visokom nivou da skoro nećete primetiti razliku. Interfejs je izuzetno jednostavan, uz isključivu upotrebu miša. Svaki dijalog u igri je odlično sinhronizovan, sa uzetkom Brajana, glavnog junaka; ali teško da možemo prostora za kreativnost kada ste u ulozi univerzalne dobronice, uljudnog, razumnog i obrazovanog momka.

Priča u igri se ne nadovezuje na dešavanja prethodnog naslova, što će pozdraviti igrači koji su propustili prvi deo. Zaplet je relativno dosadan, spor i dosta puta viđen do sada, ali to ne predstavlja problem pošto su ambicije igre, makar kad je u pitanju fabula, okrenute drugim aspektima scenarija, pre svega humoru. Galerija zanimljivih i bizarnih likova koji se pojavljuju će starije igrače podsetiti na sredinu devedesetih i zlatni period žanra. Uopšte je utisak da je cilj scenarista bio pravljenje "ol' skul" avanture, duhovite, pitke i "neozbiljne" igre koja će uspeti da šarmira igrače i uvuče im se pod kožu. Krajnji uspeh je polovičan (lično viđenje stvari, naravno) - prečesto, humor je na silu ubačen u dijaloge. Sa druge strane, Runaway 2 ima i svojih dobrih momenata, poput brojnih dobro plasiranih opštih

mesta pop-kulture (celo poglavlje kao omaž Monkey Island serijalu).

Svi problemi u igri, sa jednim jedinim izuzetkom su inventarske prirode. Da li će vam se nedostatak logičkih zagonetki svideti, zavisi od ličnog ukusa, ali je neophodno istaći donekle lošu koncepciju problema. Izvođenje se svodi na besomučno skupljanje svega što kursor detektuje, bez obzira što u većini slučajeva ne znate čemu predmeti služe (neprekidna jednoličnost je naterala čak i autore da se u par navrata našale na račun ovakvog pristupa). Srećom, nalaženje predmeta više nije problem kao ranije, tako da je nevolja sa pixel hunting-om stvar prošlosti. Dalje, sam Brajan svojim komentarima sugerše šta je igraču činiti, što ponekad deluje omalovažavajuće (u momentima kada je sledeća akcija očigledna), a ponekad isforsirano. Nikakva komplikovanija interakcija sa predmetima nije moguća, tako da ćete imati teškoća prilikom prelaska pojedinih problema, iako je rešenje jasno kao dan (jako iritantni trenuci koji kulminiraju u završnici trećeg poglavlja). Ipak, većina zadataka je logična, tako da skoro uopšte nema zaglavljivanja.

Ukupno gledano, igra je ispunila očekivanja - sa jedne strane, produkcija je otišla na još viši nivo, i bilo je pravo uživanje posle dosta vremena odigrati visokobudžetnu avanturu; takođe, tempo igranja je osetno brži nego u prvom delu. Nažalost, struktura problema ostaje glavni kamen spoticanja naslova, i šteta je što autori nisu tom aspektu posvetili više vremena. Ipak, pošto završnica igre ostavlja prostora za nastavak (čiji će eventualni razvoj naravno zavistiti od komercijalnog uspeha), ostaje nam da se nadamo trećem delu Runaway-a, i ponovnom kvalitativnom skoku u odnosu na svog prethodnika.

Vukašin Stijević

Za: **Odlična grafika i zvuk, sinematični, humor.**

Protiv: **Siromašna koncepcija zagonetki, pojedine nelogičnosti.**

Minimalna konfiguracija: **Radiće savršeno na bilo kojoj konfiguraciji kupljenoj u ovom milenijumu.**

Test konfiguracija: **Athlon 2000+, 1 GB RAM, ATI Radeon 9600 Pro.**

Kontakt: **www.runaway-thegame.com**

Cena: **35 evra**

Tortuga

Two Treasures



Distributor: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu

EXTREME
COMPUTER GAMES

ASCARON

© 2007 Ascaron Entertainment (UK) Ltd. Sva prava zadržana. www.ascaron.com

PC
DVD
ROM

Kada je reč o Formuli 1, 2006. godina će sigurno biti upamćena po odlasku Michaela Schumachera, najvećeg vozača kojeg je ovaj sport ikada imao, ali i izuzetno dramatičnoj završnici koju nam je priredio zahvaljujući fantastičnim rezultatima u drugoj polovini šampionata. Posle verzije za PlayStation 2, pred nama je konačno i inkarnacija igre za PSP koja izrazito nadmašuje dosta davno objavljeni Formula One Grand Prix i zaista vam pruža priliku da ponovo proživite minulu sezonu. ►



Razvojni tim: Liverpool Studios

Izdavač: Sony Computer Entertainment Europe

Formula One 2006



SCENA 81

Kao i na PlayStationu 2, i u PSP verziji igre glavni modovi su sam svetski šampionat (kojeg nema potrebe posebno objašnjavati) odnosno karijera koja na papiru deluje dosta interesantno. Ideja je da startujete kao potpuno neafirmisani početnik, izaberite se za status vozača u nekoj od slabijih ekipa, a zatim gradite put ka vrhu, boreći se za prelazak u kvalitetnije ekipe koje će vam omogućiti borbu za titulu. Nažalost, mišljenja smo da na ovom delu igre nije preterano mnogo porađeno, odnosno da se on ne razlikuje mnogo od standardnog šampionata. Veća interakcija sa timom, menadžerom, novinarima, navijačima bi učinila takvo iskustvo značajno boljim.

Od svojih početaka davne 1996. pa do danas, Formula One serijal je prerastao iz vrhunske arkade u respektabilnu simulaciju, što je upravo kulminiralo ovim izdanjem koje poseduje do sada najbolji fizički model. Početnike to ipak ne treba da brine jer su na raspolaganju brojne olakšice, a oni iskusniji mogu u potpunosti da preuzmu kontrolu nad svim aspektima bolida. Setup je izuzetno detaljan, čak nešto bogatiji nego ranije, i u njemu će entuzijasti svakako provesti dosta vremena tražeći idealan balans bolida. Čak iako niste toliko vični mehanici, „igranje“ sa prednjim i zadnjim spoilerom bolida, odnosno podešavanjem pneumatika može vam pružiti mnogo bolje performanse na stazi, što je neophodno na većim nivoima težine da biste uopšte bili konkurentni. U postavljanju pravilnog setupa umnogome vam može pomoći i Car Evolution – naime, na slobodnim treninzima u petak i subotu vaši inženjeri vršiće podešavanje bolida u skladu sa stilom vožnje koji gajite, a svaku promenu na svojoj formuli moćićete odmah i da istestirate. Svima koji su igrali Formula One 2006 na PS2 ostao je gorak ukus u ustima jer je korišćenje ove funkcije

PLAY! QUICK FACTS

Platforma: PSP (postoji i za PlayStation 2 i PlayStation 3).

Za: Racing evolution sistem, dobar komentar, fizički model.

Protiv: Običan port PS2 verzije, bez ikakvih novina. Šta bi od povezivanja sa PS2 i PS3?

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

Cena: 2200 dinara



uvek dovodilo do blokiranja igre i sličnih anomalija, ali na svu sreću, njih nismo primetili na PSP-u. Model oštećenja je takođe na zavidnom nivou, što znači da se sve napravljene greške vrlo skupo plaćaju. Blagi dodiri sa protivnicima ali i okolinom se i dalje tolerišu, ali sve preko toga rezultuje lomovima, pa čak i odustajanjem u slučaju većih incidenata. Vožnja uskim ulicama Monaka definitivno nikada nije bila toliko opasna!

Inteligencija protivnika je na zavid-



nom nivou, što podrazumeva da se AI snažno bori za poziciju, ali bez preterane agresivnosti koja je u ranijim verzijama dovodila do prevelikog broja sudara. Takođe, hard mod je sada daleko teži nego u prošlom izdanju, što će obradovati igrače koji su Formula One 2005 za PlayStation 2 smatrali neizazovnim. Ono što nam zaista smeta jeste činjenica da se u pojedinim krivinama kompjuterski kontrolisani vozači vuku kao puževi, pa će vam se verovatno desiti da jednostavno naletite na njih kada naglo zakoče mnogo ranije i jače nego što bi realno trebalo da urade. Takođe, primetili smo da kompjuterski kontrolisani vozači postižu daleko bolje rezultate na npr. stazi Suzuka nego u Bahreinu ili Maleziji, što prilično ruši



balans igre.

Audio-vizuelna komponenta igre je vrhunska, gde posebno izdvajamo komentatorski dvojac koji pruža dosta korisnih informacija o dešavanjima na stazi, ali i pitstop posadu koja sa vama komunicira na način koji viđamo u TV prenosima. Grafika je takođe impresivna, pogotovu kada znate da se na stazi konstantno nalaze čak 22 bolida. Jedino što se da primetiti jeste iscrtaavanja na pojedinim delovima trkališta, ali su zato i problemi sa brzinom animacije nepostojeći.

Pre nego što donesemo zaključak, ostaje nam samo da postavimo pitanje autorima – šta bi sa obećanim povezivanjem sa PS2 i PS3? Kada je igra najavljivana, rečeno je da će vlasnici PSP i PS2 verzije moći međusobno da se umreže, kao i da će ukoliko se priključi na Formula One 2006 za PS3, PSP moći da se koristi kao retrovizor! Ne samo da ništa od ovoga nije ostvareno u praksi, nego PSP verzija čak ne poseduje nikakvu multiplayer!

Iako je u pitanju vrhunska igra, Formula One 2006 nije za svakoga, niti je zbog neprilagođavanja PSP-u pogodna za igranje u gradskom autobusu ili sličnim lokacijama na kojima ne možete u potpunosti da se koncentrišete na dešavanja na ekranu. Zaljubljenicima u sport to sigurno neće smetati, naročito ako nisu igrali gotovo identičnu inkarnaciju za PlayStation 2, pa je naslov Liverpool Studiosa i pored navedenih mana i dalje jako dobar izbor za njih.

Nikola Dolapčev



KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY



Lumines II

i EVERY EXTEND EXTRA

IZDAVANJE SVAKE NOVE KONZOLE, BILE ONE
SOBNE ILI PRENOSNE, PRATI VELIKA FAMA I POMPA.
NAJAVLJUJU SE MNOGE IGRE KOJE SU ČUDO
TEHNIKE I IGRIVOSTI I VELIKI BROJ NJIH RAZOČARA,
A IGRA IZ SENKE POBERE USPEH KOD PUBLIKE. ►

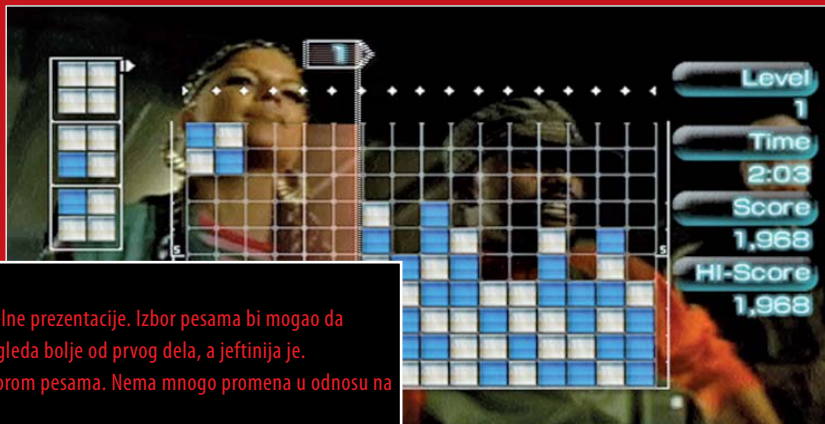
Tako je bilo i kada se pojavljivao PSP. Na iznenađenje mnogih, jedna od najboljih igara (po nekima i najbolja) za ovaj sistem bila je mozgalica Lumines, koja je nagrađena titulom najbolje logičke igre 2005. godine. Razvojni tim Q Entertainment nas je, dve godine nakon tog perioda, obradovao sa još dve igre koje sada imamo čast da predstavimo čitaocima.

Prva igra je nastavak pomenutog Luminesa - Lumines II. Način igranja je ostao vrlo jednostavan i nije promenjen

u odnosu na original. Sa vrha ekrana pada dvobojni kvadrat sačinjen od četiri manja. Igrač treba da rotira i pomera kvadratiće tako da na ekranu obrazuju polje od najmanje 2x2 kvadrata iste boje. Ekranom sa leva na desno prolazi i linija koja onda briše takva polja. Postoji i specijalni kvadratić sa plusićem u sebi koji, ako se pravilno iskoristi, može da ukloni sa ekrana sve kvadrate u njegovoj boji. Dakle, u pitanju je još jedna igra u osnovi slična Tetrisu. U čemu leži njena tajna? ▶

Q Entertainment/Buena Vista Games

Lumines II



PLAY! QUICK FACTS

Sistem: PSP.

Za: Briljantan spoj logičke igre, muzike i vizuelne prezentacije. Izbor pesama bi mogao da oduševi većinu mainstream igrača. Igra izgleda bolje od prvog dela, a jeftinija je.

Protiv: Neki igrači možda neće biti zadovoljni izborom pesama. Nema mnogo promena u odnosu na prvi Lumines.

Kontakt: www.extremecc.co.yu

Cena: 3150 dinara

SCENA 89

U osnovnom modu igre cilj je skupiti što više poena pre nego što se polje za igru ispuni do vrha. To je najlakše postići pravljenjem kombosa (dodavanjem blokova koje je moguće obrisati ispred linije), zatim ostavljanjem samo jedne boje na ekranu, ili potpunim čišćenjem kvadratića sa ekrana. Da biste bilo šta od toga postigli potrebno je dosta planiranja unapred, vrhunska taktika i jako brze reakcije. Sve to je jako zarazno i fantastično funkcioniše na PSP-u.

Kako konstantno slaganje boja ne bi brzo dosadilo tu su i mod za igru protiv PSP-a u kom je svaki sledeći protivnik sve pametniji i sve brži. Time Attack (skupiti što više poena pre nego što istekne vreme), Puzzle – potrebno je napraviti zadati oblik koristeći kvadratiće jedne boje i Mission mod u kojima je potrebno očistiti ekran na kom se već nalazi određen broj blokova.

Pored igrivosti Lumines II se može pohvaliti i sjajnom audio-vizuelnom prezentacijom. U igri postoji nekoliko stotina "skinova" koji se sastoje od posebne muzičke teme, zvučnih efekata, kombinacije boja kvadratića i pozadine. Posebno je zanimljivo što svaki "skin" traje 3-4 minuta, odnosno onoliko koliko traje pesma. Pozadina nikada nije statična, već je animirana, a često se pojavljuju i efekti koji prate vaše uspešne ili neuspešne poteze. Sa vremena na vreme muzička tema će biti neka poznata pesma, na primer Hollaback Girl od Gwen Stefani ili Pump it od Black Eyed Peasa,

a u pozadini će se vrteti spot koji prati tu pesmu. Doduše, za neke igrače to može da bude i mač sa dve oštrice. Neke muzičke teme su prilično kakafonične, a moguće je i da se nekom zaista neće dopasti izbor muzike, međutim svaka tema funkcioniše savršeno ako se zane-mari taj subjektivni detalj. Na kraju krajeva, tu su i mogućnosti da se otključani skinovi (tako što su jednom završeni) vežu u celine po izboru i tako izbegnu omražene pesme, kao i pravi šlag na torti – mogućnost da se komponuju sopstvene muzičke teme.

Jedina prava mana Luminesa II je što je, iako bolji, preterano sličan prvom delu, tako da će mnogi veterani igre imati osećaj da igraju ekspanziju, a ne novu igru. U svakom slučaju, ukoliko posedujete PSP, Lumines ili Lumines II jednostavno morate imati. Teško da postoji bolji način da se ubije vreme na putovanju, ili u gradskom saobraćaju.

Druga igra je Every Extend Extra, koja bi se žanrovski mogla odrediti kao logička pucačina. Bazirana je na freeware igri za PC Every Extend čija se konverzija za PSP dobija na UMD-u uz EEE, a na nju su dodate još neke sitne cake i audio-vizuelni efekti kakvi se od Q Entertainment-a mogu očekivati.

Premisa je (opet) jednostavna, a



zanimljiva. Igrač vodi objekat/letelicu kroz tunel, a sa strana ekrana izleću drugi objekti/protivnici. Jedini način odbrane nije pucanje u protivnike, već samouništenje sa ciljem da se u eksploziju vaše letelice uhvati bar jedan protivnik, te da se napravi lančana eksplozija sa ciljem uništavanja što većeg broja protivnika. Što se veći lanac napravi to se više poena dobija. To je važno zato što postoji određen broj letelica koje možete detonirati, ali se taj broj povećava skupljanjem poena i pravljenjem većih eksplozija. Pored toga, obraćaćete pažnju i na vreme koje je preostalo do kraja nivoa. Ukoliko se sudarite sa protivnicima gubite 5 ▶

| Q Entertainment/Buena Vista Games

Every Extend Extra

PLAY! QUICK FACTS

Sistem: PSP.

Za: Originalna postavka igre. Lako se uči i zabavno je igrati EEE. Sjajni efekti i skoro savršena prezentacija.

Protiv: Način igranja se uopšte ne menja vremenom. Igra prebrzo postaje repetitivna.

Kontakt: www.extremecc.co.yu

Cena:

SCENA 73



sekundi i jednu letelicu. Mala pomoć su i mini-bossovi koji se pojavljuju sa vremena na vreme, koje je moguće ubiti samo u sklopu lančane reakcije, ali koji iza sebe ostavljaju produžetak vremena za 10 sekundi. Tu su još i ružičasti protivnici koji vam daju "Quicken", odnosno ubrzanje.

Razlike između EE i EEE su samo 3. U novoj verziji postoji mogućnost da dužim držanjem dugmeta "napunite" eksploziju pa da njen radijus bude veći, postoji i žuta optica koja eksplodira sa određenom vremenskom zadržkom, pa tako možete vezati dva lanca eksplozija jedan sa drugim. Treća i najveća razlika je što umesto

samo jednog nivoa posle čijeg prelaska dobijate skor i možete igrati ispočetka, Every Extend Extra ima devet potpuno, po dizajnu, različitih tunela.

Nažalost, tu leži i najveća mana ove igre. Razlike između nivoa su čisto kozmetičke (OK, i svaka "kraljica" napada na drugačiji način). Neke ozbiljnije promene u načinu igranja jednostavno ne postoje tako da EEE nakon početne pozitivne reakcije prebrzo postaje repetitivan. Nakon što se igra jednom „obrne“ preostaje (a ni to nije mnogo teško) ili igra za dva igrača preko wirelessa koja i nije preterano zanimljiva ili lovljenje sopstvenog rekorda. Vrlo je moguće da će lovljenje rekorda biti zanimljivije u Every Extend modu, pošto se brže prelazi, a i jednostavnije i manje zamorno izgleda.

Osnovna ideja igre je jako zanimljiva i da su nivoi međusobno malo više različiti i krajnja ocena bi bila veća, mada ne u rangu Luminesa. Ovako Every Extend Extra ostaje naslov koji vredi igrati povremeno u malim dozama, ali nije nešto što će na duže staze zaokupiti pažnju igrača.

Luka Zlatić

Šta su još pravili?

Idejni tvorac ove dve igre i osnivač Q Entertainment je Tetsuya Mizuguchi (rođen 22. maja 1965. godine u Japanu). Karijeru je započeo u čuvenoj kompaniji SEGA za koju je radio na igrama Sega Rally Championship i Space Channel 5. Najpoznatija igra iz tog doba je Rez, rađena ekskluzivno za SEGA Dreamcast.

Rez je prva Tetsuyina igra u kojoj se okrenuo potpunom stapanju dešavanja na ekranu, vizuelnih efekata i muzike. U Rezu se priča vrti oko veštačke inteligencije pod nazivom Eden koja nakon razmišljanja o smislu života i svega ostalog počinje da sumnja u sebe i zapada u stanje nesvesti. Igrač ima ulogu da povрати deprimirani AI. I pored sjajnih kritika igra nikada nije doživela veći uspeh van Japana, a najpoznatija je po specijalnom vibrirajućem kontroleru koji se dobijao u specijalnom izdanju i koji je, iz očiglednih razloga, bio jako popularan kod ženskog dela publike.

Nakon razlaza sa SEGA-om Mizuguchi je osnovao Q Entertainment i dokazao sav svoj talenat igrama Lumines, Lumines II i Every Extend Extra. Pored ovih naslova za PSP (i njihovih konverzija za druge konzole pomenutih u drugom boxu), postoje i dve igre za Nintendo DS Meteos i Meteos: Disney Magic. Oba ova naslova su prilično zanimljive logičke igre u neku ruku slične Luminesima, ali bez sjajne muzike i vizuelnih efekata.



Ali ja nemam PSP?

Nemate PSP, a želite da isprobate ove dve igre, izvolite par alternativa:

Kao što je rečeno u tekstu, Every Extend Extra je baziran na freeware igri za PC - Every Extend koju je relativno lako naći na internetu, između ostalih i na ovoj adresi: <http://www.download.com/3000-2099-10347823.html>. (oko 10 megabajta)

U Japanu je demo za Every Extend Extra, koji se sastoji od dva nivoa, objavljen za PC i može se preuzeti odavde: http://www.watch.impress.co.jp/game/docs/20060714/EEE_Trial.exe (oko 42 megabajta)

Što se Luminesa tiče, situacija je nešto drugačija. Ponosni vlasnici PlayStationa 2 u svetu već neko vreme mogu da uživaju

u konverziji Luminesa za PS2 pod nazivom Lumines Plus, a to će uskoro biti moguće i kod nas. Postoji i Lumines Live! za Xbox360.

Na PC-u je situacija nešto tužnija, mada postoje dve alternative. Lošija je Zoomines (<http://www.the-underdogs.info/game.php?id=5295>), freeware igra koja je inferiorna Grafički, zvučno, po broju modova i po reagovanju igre na komande koje joj zadate.

Nešto bolji pokušaj nosi naziv Verticube (<http://www.frogtoys.com/verticube>). Za Verticube važi isto što i za Zoomines, od kog je ipak bolja u svakoj kategoriji. Nažalost, taj boljitak ima svoju cenu – 18 dolara za punu verziju pošto je u pitanju shareware proizvod.

Uz neizbežnog Alija, Tysona, Lenoxa Lewisa, Foremana i druge velikane, jedan od najznačajnijih faktora velike popularnosti „plemenite veštine“ jeste filmski serijal Rocky, koji je u legendu ušao još kada je pre 30 godina istoimeno ostvarenje napravilo veliko iznenađenje i osvojilo Oskara u glavnoj kategoriji. Mnogi su verovali da Stallone ne zna šta radi kada se upuštio u snimanje 6. dela i da će njime franšiza definitivno dotaknuti dno – međutim, desilo se nešto potpuno suprotno. Rocky Balboa je opet u modi, ali da li je to bila dovoljna inspiracija za programere Ubisofta da naprave makar pristojno ostvarenje? Pa, ne baš. ►

Razvojni tim: Ubisoft
Izdavač: Ubisoft

ROCKY



OCENA 49

Platforma: PSP

Za: Solidna grafika, svi bokseri iz serijala na jednom mestu.

Protiv: Ne postoji prava karijera, tragičan kontrolni sistem.

Kontakt: www.ubisoft.com

Cena: 40 evra



predviđenom vremenu (1, 3, 5 ili 10 minuta), mada se on uglavnom svodi na nokautiranje protivnika. Ovo je svakako idealno rešenje ako imate jako malo vremena na

raspolaganju i sve handheld igre bi trebale da slede ovaj primer.



Borba u ringu nije toliko loša (naravno, pod uslovom da ste pre toga savladali komande, makar koliko je to moguće), mada je vidljivo da u pitanju nije simulacija već „filmski“ boks. Mečevi su izuzetno brzi, a kako se borci ne umaraju preterano, forsira se gotovo neprestana razmena udaraca. Posebno atraktivan trenutak je prelazak u power mood koji vam može pomoći da lakše bacite protivnika u nokdaun, ili da se izvučete iz teške situacije, pre nego što vas pošalju na pod. A kada već pričamo o slanju na patos, treba reći da je sistem vraćanja u meč izuzetno loše osmišljen pa je podizanje na noge frustrirajuće, i često i previše zavisi od sreće. Moramo da priznamo da smo razočarani činjenicom da u pauzi između rundi nema nikakve interakcije sa trenerom i pomoćnim osobljem kao u Fight Nightu, što u kombinaciji sa prilično učmalom atmosferom brzo unosi dosadu i tera vas da se osećate kao da radite fizički posao. Grafička strana je sasvim solidna, mada osim ringa i protivnika nećete videti bog zna šta drugo (ne postoji cutscene za početak i kraj meča, a čak ni više od jedne kamere). Modeli likova su solidni, mada nisu baš svi najsrećnije uspeali (recimo Mister T kao Clubber Lang). Animacija sa druge strane ne blista, što se najbolje vidi po krajnje komičnom kretanju.

Bez obzira što je u pitanju ekskluzivan naslov za PSP (nisu u planu verzije ni za jednu drugu platformu) koji bi kao takav trebao u potpunosti da bude prilagođen džepnoj konzoli, Rocky Balboa je poludovršena, neoptimizovana igra, sa gomilom problema i jako malo toga što se može oceniti pozitivno. Koliko god voleli Slyja i njegovu najpoznatiju ulogu, zaboravite na ovo ostvarenje i nadajte se kao i mi da će nam Ubisoft sledeći put dati nešto mnogo bolje.

Nikola Dolapčev

BALBOA

Kada vas po startovanju igre dočeka legendarna muzička tema Billa Contija praćena isečcima iz ranijih nastavaka, nema šanse da vam se neće uskomešati emocije. A kada zatim bacite pogled na spisak boraca koji uključuju SVE boksera sa kojima se Rocky sretao (ne, nema Hulka Hogana aka Thunderlips iz Rockyja III) počnete da



mislite da ovo ne može da bude loše. Ipak, prvi pogled vara – ma koliko se očajnički trudili da zavalimo ovu igru, to nam nikako nije polazilo za rukom.

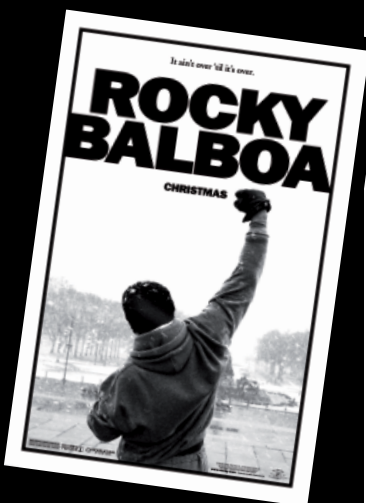
Zaista, malo toga lepog može da se kaže o ovom ostvarenju, a glavni krivac je katastrofalni kontrolni sistem. Želeći po svaku cenu da budu inovatni, programeri Ubisofta napravili su pravu noćnu moru apsurdnim rasporedom tastera (kojeg pogađate, nije moguće modifikovati), pa vam samo ostaje da zamišljate kako da izvede udarac koji od vas zahteva npr. da u isto vreme pritisnete analogni džojstik na gore+R+O ili nešto slično. Zbog toga, detaljan prolazak kroz tutorial (Mickey's corner) predstavlja obavezu pre nego što po prvi put uđete u ring. Međutim, čak i kada se uvežbate, biće vam jasno da je izvođenje moralo da bude bolje osmišljeno.

Glavni mod igre je Historical Fights u kome se hronološkim redom borite protiv boksera sa kojima se Rocky susretao počevši od prvog dela filma, pa sve do poslednje borbe sa Masonom Dixonom. Teoretski, ovo zvuči zaista sjajno, naročito ako ste pasionirani ljubitelj serijala, ali je problem što ovo uopšte ne liči na karijeru, već samo na seriju međusobno nepovezanih borbi koje morate prelaziti određenim redosledom. U praksi, to znači da ne postoje nikakvi treninzi između mečeva, unapređivanje karakteristika Rockyja, ili ne daj bože, određeni elementi nelinearnosti, što smo viđali i kod najlošijih ostvarenja iz prošlosti.

Sa druge strane, Fast Lane od vas zahteva da obavite postavljeni zadatak u za to

It Ain't Over 'till It's Over!

Uposlednjem delu Rocky serijala, jednostavno nazvanom Rocky Balboa, publici je ponuđena pitka i dirljiva priča o ostarelom šampionu zlatnog srca, njegovom povučenom životu i neverovatnoj želji da još jednom uđe u ring i dokaže „da još uvek ima nešto u podrumu“. Izuzetno emotivan i kvalitetan scenario u kombinaciji sa odličnim Staloneom i do sada najrealnije osmišljenom borbom, verovatno su najveći uzroci potpuno neočekivane salve pozitivnih kritika kojima je film obasjan. Ono što je još važnije, publika je izuzetno zadovoljna, pa je Rocky Balboa za svega mesec dana prikazivanja zaradio preko 120 miliona dolara, što petostruko nadmašuje uloženi novac za njegovo snimanje!





Za Windows Vista™, zaista mi je neophodna NVIDIA

Windows Vista je prvi Windows operativni sistem koji direktno koristi snagu namenjenu grafičkom procesoru. Grafički procesori NVIDIA® GeForce® i matične ploče bazirane na NVIDIA® nForce® su suština ubrzanja Windows Vista doživljaja nudeći obogaćeni 3D korisnički interfejs, povećanu produktivnosti i živopisne boje u skladu sa svojim beskompromisnim performansama, kvalitetom i pouzdanošću.



MSI NVIDIA® NX8800GTX-T2D768E

- GeForce® 8800GTX
- 768MB DDR3 Memory
- NVIDIA® SLI™ Tech.
- Dual-link DVI Support ; HDTV Ready !
- Direct X10 support ; OpenGL 2.0
- MSI Dual CoreCell Technology
- MSI StarOSD Technology
- Microsoft Vista™ Ready



MSI NVIDIA® NX8800GTS-T2D640E

- 640MB DDR3 Memory
- NVIDIA® SLI™ Tech.
- Dual-link DVI Support ; HDTV Ready !
- Direct X10 support ; OpenGL 2.0
- MSI Dual CoreCell Technology
- MSI StarOSD Technology
- Microsoft Vista™ Ready



NVIDIA

www.nvidia.co.uk

Potražite NVIDIA™ proizvode kod mreže ovlašćenih Pakom partnera na www.pakom.com/gdedakupim

1 Potrebni su Nvidia ForceWare 91.47 driveri ili noviji i 128Mb sistemske memorije na kartici

2 Ova opcija traži video softver za podršku

© 2006 NVIDIA Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce, and NVIDIA nForce are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

BENQ JE KAO KOMPANIJA KOJA SE BAVI PROIZVODNJOM DISPLEJA I DRUGIH OPTIČKIH UREĐAJA ODAVNO UŠAO NA NAŠE TRŽIŠTE. ZATIM SE JOŠ BOLJE POZICIONIRAO „BENQ-SIEMENS“ MOBILNIM TELEFONIMA, A ČINJENICA DA SE RECIMO MICROSOFT ODLUČIO BAŠ ZA BENQ DVD UREĐAJE KAO IZBOR ZA SVOJU XBOX 360 KONZOLU NEDVOSMISLENO POTVRĐUJE SNAGU I KVALITET OVOG BREND.

Benq FP92Wa

Monitori potpisani ovim imenom već jako dugo su prisutni u domaćim medijima, što putem oglasa u časopisima, što kao oficijelni monitori u kvizu Slagalica (pre nekoliko sezona doduše). Najnoviji model, FP92Wa, predstavlja najnovijeg pripadnika popularnog talasa današnjice koji podrazumeva proizvodnju wide monitora koji su cenovno konkurentni sa modelima normalnih razmera ali za dva inča manjom dijagonalom. Ovo je zapravo svojevrсни marketinški trik, odnosno činjenično stanje, jer se 16:10 odnosom dijagonala spušta i time postaje sličnija širini ekrana. Samim tim 19" wide monitor je u neku ruku manji od 17" modela 4:3 a sasvim sigurno niži. Da, teoretski bi monitor dijagonale 30" ali razmere 50:5 bio jeftiniji i od 17" 4:3, ali bi njegova korisnost i radna površina zaista bila diskutabilna. No, vratimo se ovom modelu.

FP92Wa donosi 1440x900 rezoluciju sa već poznatih 16.2 miliona boja. Kontrast je 700:1 a osvetljenje 300 cd/m2. Ono što je najvažnija stavka kod mnogih monitora je odziv, a on je ovde neobičnih pet milisekundi. To je umerena ali dovoljna vrednost za igranje igara ili gledanje filmova, čemu je ovaj monitor generalno i namenjen. Njegovo opredeljenje ka jeftinijim sistemima jasno definiše i tip izlaza. PF92W poseduje samo jedan, i to D-Sub, što će vam po povoljnoj ceni doneti dobro bioskopsko iskustvo u vašem domu.

Kada govorimo o kvalitetima ovog monitora, oni su jasno definisani. Košta nešto preko 200

evra, i predstavlja zaista best buy rešenje za sve koji žele da kupe jeftin monitor koji može da odgovori na sve njihove zahteve, a posebno je dobar kada govorimo o prikazivanju filmova. Naravno, za rad u Windowsu i Office aplikacijama sasvim sigurno će možda biti malo nezgodniji nego 4:3 modeli na koji su svi navikli, ali će i to brzo proći nakon perioda privikavanja. Suštinski, jedino je potrebno da

se naviknete da ekran delite uspravno na polovine kada radite u više aplikacija istovremeno, a ne horizontalno, i to će biti kraj vašim mukama.

Stoga ostaje da FP92W preporučimo onima koji žele dobar monitor po jako povoljnoj ceni koji će biti najbolji za prikazivanje DVD filmova.

Kontakt: Kimtec, www.kimtec.co.yu, Cena: oko 220 evra



CT
620-700

PROŠLOG MESECA
SMO VAM OBEĆALI
JEDNU “ZVERSKU”
KONFIGURACIJU
IZ COMTRADE-A.
OBEĆANJE SMO
NARAVNO ISPUNILI
I OVOGA PUTA SE
PRED VAMA NALAZI
RAČUNAR SA CORE2
DUO PROCESOROM
I IZUZETNO JAKIM
GRAFIČKIM
PODSISTEMOM. ▶

Kontakt: ComTrade Shop, tel: 011 / 201 5678, www.comtradeshop.com

procesora. Da ne bismo ovu priču previše širili, nastavićemo o tome kada dođe vreme. Do tada, pozabavićemo se ovom konfiguracijom i ostalima koje budu dolazile u našu redakciju.

Dakle, Intel Core2 Duo E6300 procesor čini osnovu ovog sistema. Poznato je da se ovde radi o Allendale jezgru sa 2MB keš memorije. U ovom trenutku bi na našem tržištu trebalo da postoji i model E4300, što je takođe Core2 Duo sa 2 MB keša, samo malo jeftiniji. Razlog za to leži upravo u količini memorije unutar procesora. Kod E6300 postoji još keša koji je fizički isključen, dok je E4300 prirodno proizveden sa 2MB i samim tim manje košta. Radna frekvencija na kojoj E6300 radi je 1.86 GHz, uz veoma veliku overklok marginu. Obično je ograničavajući faktor matična ploča prilikom ubrzavanja ovih procesora.

U CT-620-700 konfiguraciji instalirana je Gigabyte GA-945P-S3 ploča sa Intel 945P čipsetom i ICH7 južnim mostom. Ovo je veoma dobro rešenje koje se od uobičajenih 965P ili 975x ploča najviše razlikuje u odsustvu podrške za DDR2 800 memoriju. Budući da Core2Duo procesorima memorijski transfer nije od presudnog značaja, ovakva postavka ne predstavlja problem. Ostatak komponenti ploče je standardan, a ono što pomalo smeta je Realtek ALC833 osmokanalni audio kodek koji je ovde bez podrške za SPDIF optičke ili koaksijalne konektore.

Što se memorije tiče, u skladu sa pločom, prisutno je 2x512 MB DDR2 667 MHz. Interesantno je da se radi o Geil modulima sa veoma lepim hladnjakom bele boje.

Grafička kartica je jak adut ove konfiguracije, zajedno sa procesorom. Izabrana je Gigabyte 7900GS sa nestandardnim hlađenjem. Uobičajeni ventilator je dovoljan za standardne radne frekvencije i umereni overklocking. Ukoliko ste pravi gejmer, znaćete da cenite Zalman kuler sa ventilatorom na ovoj grafičkoj kartici. Geforce 7900GS u ovom trenutku predstavlja najbolje rešenje u srednjoj klasi grafičkih akceleratora

sa DirectX 9 podrškom. Iako nas uskoro očekuje navala Direct X 10 kartica, 7900GS može da izađe na kraj sa bilo kojom igrom i to u veoma visokim rezolucijama.

Pošto su ambicije očigledno išle u pravcu veoma dobre gaming konfiguracije, pored procesora i grafičke karte vodilo se računa i o prostoru za smeštanje svih tih zahtevnih igara. Zato je 320 GB hard disk pun pogodak. Ovakvi diskovi, bilo da se radi o (PATA ili SATA varijanti) su u ovom trenutku optimalna kupovina. Koštaju oko 100€, a sledeći po kapacitetu su modeli od 400 GB koji su drastično više cene. U 620-700 je instaliran Western Digital WD3200JB Parallel ATA model, što bismo u eri diskova koji se povezuju sa "tankim kablčićem" mogli uzeti kao zamerku. Ipak, saznali smo da je to slučaj samo sa nekoliko prvih modela u seriji, i da su svi ostali napravljeni u SATA verziji. I pored toga, u suštini, nikakve primetne razlike između starih i novih diskova nema.

Ostatak sistema, ako je išta i ostalo za prikazati, čine klasičan 56k modem koji bismo najradije zamenili ADSL modemom, ali to već nije problem CT konfiguracije već infrastrukture u našoj zemlji, zatim DVD RW Dual Layer LG optički uređaj i flopi drajv. Sve je spakovano u Cooler Master Elite 330 kućište koje konfiguraciji, bez obzira na odlične komponente daje i veoma dopadljiv izgled. Prednja maska je oivičena aluminijumom, sa crnom mrežicom na mestima za 5.25" uređaje. Svi uobičajeni konektori su prisutni i veoma pristupačni na sredini anfas stranice. Taster za uključivanje je oivičen plavom diodom i možda će vam smetati ukoliko filmove gledate sa kreveta koji se nalazi ispred računara. Unutrašnjost je uobičajeno pedantno odrađena, a naglasili bismo veliki 12 cm ventilator smešten na zadnjoj strani, za izduvavanje toplog vazduha.

Obećanje smo definitivno ispunili. Konfiguracija na testu nema mnogo "negativnih poena". Zapravo, čini nam se da ih nema uopšte. Za igranje je odlična, a ukoliko zadovoljava te kriterijume, sve ostalo se podrazumeva kao veoma lak izazov. Zato nećemo detaljirati sa zaključkom, a cena od 850 € za ovako nešto u ovom trenutku nije previsoka.

Nikola Nešović

Kao što smo mnogo puta do sada naglasili, Intel je sa Core arhitekturom na neki način postavio stvari na svoje mesto. Takvo gledište sigurno imaju oni koji su godinama verni ovom proizvođaču i smatraju ga za najboljeg. Njima je teško pala nekonkurentnost Net Burst arhitekture u odnosu na AMD-ovu K8. Na odgovor se čekalo duže od očekivanog, ali je udarac koji je Intel zadao bio zaista strašan. Efekat je takav da danas AMD konkuriše samo u nižem cenovnom segmentu Dual Core procesora, gde je rival stari Pentium D. Na prvim linijama fronta Core2 Duo žari i pali, a tako će sa sigurnošću ostati do predstavljanja K10 arhitekture sa Agena, Kuma i Rana procesorima u drugoj polovini 2007.

Do tog momenta, a u IT svetu nekoliko meseci je jako dug period, Intelu ostaje da ubira plodove svog rada i sa nesmanjenim tempom radi na naslednicima Core

	CT 620-700
Ploča	Gigabyte GA-945P-S3
Procesor	Intel Core 2 Duo E6300
Memorija	Geil 2 x 512 MB DDR2 667MHz
Video karta	Gigabyte Geforce 7900GS Zalman
Audio	Realtek ALC883 Audio Codec
LAN	Realtek 8111B Gigabit LAN
Hard disk	Western Digital WD3200JB 320GB PATA 8MB
Optički uređaj	LG GSA-H12N DVD-RW 16x DL
Modem	56k
Periferije	Logitech tastatura+optički miš
Softver	AVG Antivirus 7.0+, NetFlat internet pretplata
CENA SA PDV	850 €

Gomila razbacanih daljinskih upravljača po vašoj dnevnoj sobi, svakim danom je sve veća. Kao da su nekim čudom počeli da se razmnožavaju, i to onom prostom deobom, tako da uglavnom ne možete ni da ih razlikujete. Često se dogodi da ako neki od njih prestane da funkcioniše, ne znate ni od kog je uređaja a pogotovo kako da ga zamenite. Originalni daljinci koštaju mnogo, a nisu ništa trajniji od svojih prethodnika. Jedino razumno rešenje bi bio univerzalni daljinski. Najveći problem sa njima je bio, bar do sada, što su svi pijačnog porekla i po nepisanom pravilu u svojoj bazi nemaju baš Sonijev TV star 15 godina koji stoji u vašoj dnevnoj sobi. Zahvaljujući dobrim ljudim iz kompanije Logitech, nikada više nećemo imati takav problem. Harmony 555 je trajno rešenje bespotrebne zajednice daljinskih upravljača u vašoj kući.



Harmonija u vašem domu

bacate po garnituri vaše dnevne sobe, već ćete začuđeni zateći sebe kako ga pažljivo odlažete na svoje mesto. Sa njim vam se nikada neće desiti ni da u mraku ne možete da nađete potreban taster, jer ima pozadinsko osvetljenje tastera i ekrana. Još jedna od prednosti Harmony-ja je što nikako nećete moći da razglavite poklopac za baterije, što se po pravilu dešava kod skoro svih upravljača, jer je izuzetno precizno napravljen i nalazi se u delu gde vam nikad neće biti pristupačan u naletu nervoze usled nekog napetog filma.

Podjednako bitna kao dizajn Harmony-ja je njegova funkcionalnost, i način usaglašavanja sa vašim električnim napravama. Za pazliku od popularnih pijačnih modela, koji uvek iznevere, Harmony u svojoj bazi poseduje apsolutno sve uređaje na ovoj planeti. Činjenica da se broj uređaja svakodnevno povećava, će vas potpuno uveriti u ozbiljnost sa kojom je Logitech prišao izradi svog infracrvenog čeda. Najveća greška koja je napravljena u tom pogledu, je način povezivanja sa bazom podataka koja sadrži potrebne informacije o uređajima kojima Harmony treba prilagoditi. Umesto da se daljinski povezuje sa računarnom preko programa koji u sebi sadrži osnovnu bazu koja se po potrebi dopunjuje preko interneta, povezuje se preko neke vrsta internet pretaživača sa bazom koja je okačena na Logitech-ov server. To u principu znači da ako imate dial up internet, ili ga uopšte nemate, nećete moći da koristite daljinski. Čak i sa brzom internet konekcijom pri prvom pristupanju Logitech-ovom programu javiće se niz dosadnih nepogodnosti. Osnovna stvar koja mora da se obavi da bi se bilo šta postiglo, je uvek dosadna registracija.

Otvaranje novog naloga je komplikovano koliko i otvaranje novog maila, uz dosta suvišnih dodatnih pitanja tipa, kako ste čuli za ovaj proizvod, ili gde ste kupili daljinski, kao i dosta zatvorenih upitnika koji se jako retko čitaju, a gotovo nikad ne popunjavaju. Za ceo postupak je ponudjen i tutorijal, za slučaj da baš i niste pri sebi ili ste pod uticajem velike količine sirupa za kašalj. Posle uspešne registracije, pristupate bazi u kojoj tražite željeni uređaj. Potrebno je da unesete serijski broj koji se često nalazi sa zadnje strane uređaja, i naravno ime proizvođača. Ako slučajno ne možete da nadjete serijski broj, postoji opcija da uz pomoć originalnog daljinskog upravljača podesite komande, što je detaljno objašnjeno u tutorijalu pre samog podešavanja. Pošto ste uneli sve potrebne uređaje, možete izabrati i najčešće aktivnosti poput gledanja TV-a, slušanja CD-a, kasete, radija i sl. Za svaku od ovih aktivnosti možete odrediti primarni uređaj, ako ih imate više. Na primer, imate 3 televizora, a najčešće gledate onaj u dnevnoj sobi. Pošto su svi potrebni uređaji ubačeni u software, jednostavno iskopčate kabl i vaš novi najbolji prijatelj je spreman da učini vaš život mnogo jednostavnijim. Najupadljivija dugmad pri vrhu samog daljinka su zapravo najpotrebnija. Devices vam na ekranu prikazuje sve vaše uređaje, dok Activities prikazuje sve vaše aktivnosti. Jednim dugmetom izaberite šta vam se radi ili koji vam se uređaj kontroliše i - jednostavno uživajte.

Ako stvarno imate potrebu za ovakvim uređajem, i ako mislite da je Harmony 555 pravo rešenje za vas, razmislite još i o ceni koja naravno nije mala, na šta smo navikli kada je u pitanju Logitech, i kreće se oko 150€, što i nije tako strašno kada se uzme u obzir šta sve pruža i koliko smanjuje nervozu kao pojavu. Uz to uzmite u obzir da Logitech daje minimum dve godine garancije na sve svoje proizvode čime garantuje za kvalitet, pa i daljinskog upravljača.

Kao što smo i navikli od Logitech-a, čak i na prvi pogled Harmony deluje kvalitetno i postojano. Izradjen je jako kvalitetno od najfinije plastike. Sa donje strane je glatko gumiran, tako da nikada ne klizi iz ruke. Dosta pažnje je posvećeno kako funkcionalnosti, tako i ergonomiji, što znači da izuzetno lepo leži u ruci, a da su mu najbitniji dugmići smešteni tačno ispod vašeg palca. Za dimenzije ovog daljinka niko neće reći da su kompaktne, što može biti i prednost, jer ga je prosto nemoguće izgubiti. Dizajn i kvalitet vam neće dozvoliti da ga tretirate kao ostale upravljače i da ga

Logitech Harmony 555

Podržani uređaji	DVR, TV, VCR, DVD plejer, audio sistemi
Tip konekcije	USB
Displej	LCD monohromatski
Tip predajnika	Infracrveni
Baterije	4 x standardne 1,5V - tip AAA
Cena	115 €

Kontakt: ComputerLand, www.compland.co.yu, tel: 011/3067-051, 3976-304

Creative Zen

Još jedna rukavica u lice kompaniji Apple. Konkretno, Creative Zen V Plus “napada” Apple-ov model iPod Nano, što znači da pripada grupi velikog broja uređaja koji pokušavaju ili su pokušali isto. ►



I u toj grupi se mogu napraviti neke podgrupe. Pojedini proizvođači jednostavno nemaju dovoljan kvalitet da pariraju Apple-u, pa idu na strategiju niske cene. Drugi pak mogu ponuditi dosta toga i čitav uređaj spakovati u primamljivo i kompaktno kućište. Problem se ovde javlja kad je u pitanju cena, koja obično ne može da bude značajno niža od lidera na tržištu – modela iPod Nano. Sa sigurnošću možemo smestiti novi Creative-ov prenosivi mp3 plejer u ovu drugu grupu i to kao možda i najbolje rešenje, odnosno alternativa popularnom "ajpodu".

Novi proizvod iz Zen familije nema tendenciju kopiranja izgleda Nano-a. Njegov dizajn je, može se reći, uspešno distanciran i dovoljno atraktivan da niko ne može reći da mu se ne sviđa. Uređaj je vrlo kompaktn – dimenzije su 43.5 x 67.5 x 15.9 mm. Primećujete da ne spada baš među najtanje modele, ali biće vam jasno zašto je to tako čim ga uzmete u ruke. Dizajn bez oštarih ivica i sijajućih materijala ostavlja prijatan utisak, koji ne bi bio takav da je ovaj mp3 plejer iole tanji. Čitava njegova površina je urađena od istog završnog materijala, uključujući i površinu preko ekrana. Kontrast boja prave mali petosmerni džojstik na sredini, kao i dva funkcionalna tastera sa desne strane. U verziji od 4 GB (sa našeg testa), boja plejera je crna visokog sjaja, sa plavim detaljima oko džojstika i sa strane. Za sada, u ponudi kod nas, postoji još samo verzija od 2 GB identičnog izgleda, a nadamo se da će ona naknadno biti proširena i na modele sa belom maskom i drugim bojama spomenutih detalja. Izdvajamo kombinaciju belo-roze kao vrlo privlačnu za osobe nežnijeg pola. Generalno, izgled modela Zen V Plus je minimalistički, ali je zato i vrlo efektan. Nema tu nekih specijalnih "džidža-bidža" kao što su npr. senzorski tasteri, ali cenićete njegove vrlo male dimenzije, što je vrlo korisno za jedan prenosivi mp3 uređaj.

U radu se ovaj model pokazao veoma korektno. Neće vas ništa toliko iznenaditi, ali vas isto tako ništa neće razočarati. Sve je onako kako smo već i navikli da bude. Softver je pregledan, izuzetno lak za korišćenje (zahvaljujući efikasnom džojstiku) i neće vam trebati mnogo vremena da se uhodate. Princip rada je već viđen. U startu vam se nude opcije pretraživanja

numera sa integrisane fleš-memorije (nije proširiva), po albumima, po plej-listama, omiljenim pesmama itd. U startnom meniju ćete naći i FM radio, video plejer, kao i opcije podešavanja plejera. Zahvaljujući ukupno osam predefinisanih podešavanja ekvilajzera, lako ćete naći mod koji vama najviše odgovara. Ako ga ipak ne nađete, petosistemski manuelni ekvilajzer je takođe dostupan. Reprodukovani zvuk je vrlo kvalitetan i dovoljno glasan. Možda slušalice koje se dobijaju u standardnom paketu neće biti svakome po volji, što se najbolje vidi po tome što se preko njih ne oseće baš sva podešavanja ekvilajzera. Ipak, audio-izlaz je dovoljno snažan da možete koristiti i veće sluške DJ tipa.

Još jedna opcija koju ovaj mp3 plejer poseduje je i snimanje. Pored njegovog integrisanog mikrofona, koji je vrlo koristan, možete koristiti i "line-in" ulaz,

a možete snimati i program sa FM radija. Posebno REC dugme sa strane omogućava trenutno snimanje. Softver ovog mališe sadrži i kalendar, časovnik, alarm i rokovnik. Pored svega navedenog, kolor ekran dijagonale 1,5 inča vam omogućava i puštanje video klipova. S obzirom na veliku internu memoriju, u Creative Zen V Plus možete "napakovati" gomilu klipova, a ona je sasvim dovoljna i za par filmova ili serija. Različitost video-formata ne predstavljaju problem ovom mališanu – na CD-u koji uz njega dobijate se nalazi i program za konverziju video-fajlova. Sa njima je moguće konvertovati gotovo svaki kompresovani format u onaj koji plejeru odgovara. Mnogi bi očekivali da se time može i značajno smanjiti veličina fajlova u kB/MB, ali to iz nekog razloga nije tako. Međutim, imajući u vidu malu rezoluciju ekrana (128x128 piksela), video se može proglasiti sporednom funkcijom. Možda i najveći problem u celoj priči jeste ►

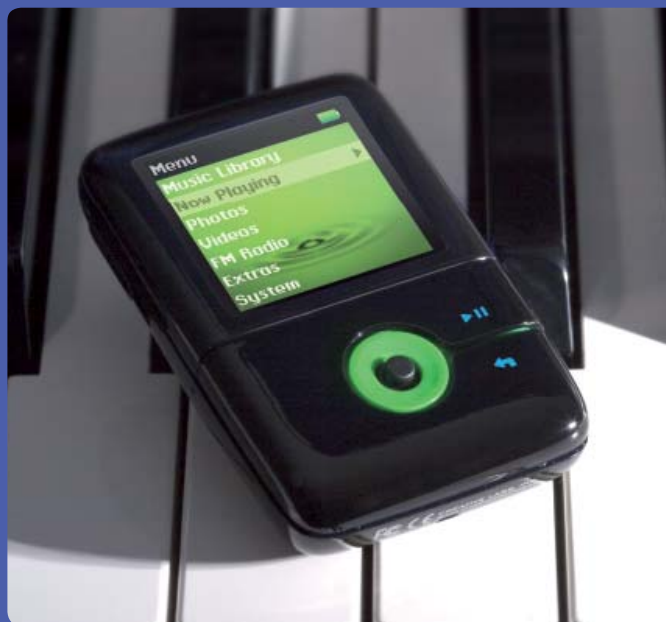


što ekran nije TFT već OLED tipa. Piksel možda jeste svetliji, ali je zato i izraženiji. "Mreža" između njih je vrlo vidljiva, pa je tako ovo i najveća mana ovog uređaja u odnosu na top-model iPod Nano. Da li zbog materijala visokog sjaja koji prelazi i preko ekrana ili zbog njega samog, vidljivost se značajno smanjuje na dnevnoj svetlosti, posebno na direktnom suncu.

U Creative Zen V Plus paketu, pored mp3 plejera, dobijate još i niz drugih stvari. Tu su USB kabl (USB 2.0), "line-in" mini-stereo konverter, traka za nošenje i instalacioni disk sa uputstvom. Moramo pohvaliti zaista veliki broj programa koji se nalaze na disku, koji olakšavaju korišćenje ovog uređaja. Iako instalacija može trajati poprilično dugo i iako će vaš desktop biti preplavljen sa novim ikonicama, nalazimo da su programi vrlo korisni. Jednostavno odradite na kompjuteru sve što želite (kreiranje plejliste, promena pozadinskih slika, konverzija video-fajlova itd.) i kasnije samo sinhronizujete podatke sa mp3 plejerom putem USB kabla. Preko istog mališan puni i bateriju, tako da nema potrebe za dodatnim punjačima ili baterijama. Ona se, zbog formiranja, samo prvi put puni nešto duže. Kada je pun, njegova Li-ion baterija može da izdrži zaista dugo. Po proizvođačkoj specifikaciji, autonomija pri korišćenju bez prestanka je 15 sati. U normalnom svetu, nećete morati da ga puniti minimum pet dana. Na kraju, ovaj plejer vam može koristiti i kao fleš-disk za skladištenje podatka, gde je korisna opcija podešavanja odvojenog prostora memorije, za koji želite da bude namenjen skladištenju podataka.

Sa cenom od oko 240 evra, Creative Zen V Plus je ipak vrlo blizu najpopularnijeg iPod Nano-a. Čime se on onda bori za top-poziciju? Prednosti su svakako njegova specifična kompaktnost (mnogo je bolji za nošenje po džepovima), maska rezistentna na grebanje, FM tjuner i opcija diktafona. Međutim, mnogo lošiji ekran, ne toliko atraktivan softver i još uvek nedorastao dizajn ne govore baš superlativno. Kupac koji misli da izdvoji preko 200 evra sigurno očekuje mnogo više od klasičnog mp3 plejera, a cena je pak dovoljno blizu Nano-a da nema razloga da ne kupi ono što je najbolje. Sa nešto nižom cenom, mališa bi sigurno bio "best-buy"!

Vladimir Kosić





Creative

I-Trigue L3450

Creative je svojevremeno postao sinonim za zvuk na računaru. Toliku popularnost naravno duguje svom Sound Blaster proizvodu, zvučnoj kartici koja je unela revoluciju u rad računara i pomogla dalji razvoj multimedije. Naravno, Creative je zatim počeo da proizvodi i druge produkte, i to van „audio industrije“, ali su u njoj svakako postali i ostali najpoznatiji i najpopularniji. Pored novih zvučnih kartica Creative je izradio i mnogobrojne setove slušalica, prenosne plejere ali i zvučnike. Upravo ovom poslednjem temom bavimo se u ovom tekstu.

Pored Gigaworksa, koji je svakako najpopularniji brend unutar Creative sistema zvučnika u 5.1 sferi, prepoznavanje i odobravanje od korisnika dobilo je i Creative I-Trigue linija uređaja, ali za 2.1 sisteme. U njoj se nalaze mnogobrojni proizvodi različitih karakteristika i namena. U tolikom „moru“ uređaja zaista je teško naći neki koji se izdvaja. I-Trigue L3450 je u tome uspeo, ali ne samo kvalitetom, već i dizajnom.

Bićemo direktni odmah na početku kako vas na kraju teksta ne bismo razočarali. Creative model košta oko 100 evra, i zbog toga spada u srednju klasu uređaja. To znači da ga nikako ne možete uporediti sa recimo Logitech Z2300 ili nekim Altec Lansing MX modelom, ali to ne bi trebalo ni da radite, jer ne spadaju u istu grupu proizvoda.

L3450 su kompletno beli zvučnici (i to je jedino po čemu se razlikuju u odnosu na L3500). Karakteriše ih veliki subwoofer solidnih dimenzija, kao i dva satelita, možda nešto uža nego što biste se nadali. Pored subwoofera i satelita, u paketu je i „daljinski upravljač“ koji poseduje najosnovnije komande a sa wooferom je povezan kablom, pa je zbog toga ono „daljinski upravljač“ pod navodnicima. Kada govorimo o specijalnim opcijama,



I-Trigue ih poseduje nekoliko. Na prvom mestu tu je Bi-amplifikacija zvuka, odnosno specijalni NeoTitanijumski „krugovi“ koji se nalaze oko zvučnika i samim tim pomažu kvalitetnijem zvuku. Znatno značajnije od toga jeste lateralni način ispuštanja zvuka i razlike između srednjih i visokih tonova, što dovodi do idealnog rasprostiranja zvuka u prostoriji u kojoj se I-Trigue nalazi. Odavno je postojala teorija u kojoj se zvučnici za

srednje i visoke tonove postavljani pod specijalno definisanim uglovima čuju znatno bolje nego paralelno ili normalno postavljene membrane, što je Creative odlučio da iskoristi u potpunosti.

Na samom kontroleru nalazi se indikator jačine zvuka, koji isijava plavičastom bojom, a na njemu se nalazi i konektor za povezivanje sa slušalicama kao i sa eksternim izvorom zvuka kao što je na primer Creative Zen MP3 plejer.

Prilikom startovanja zvučnika po prvi put, vrlo verovatno ćete biti prilično razočarani. Ali ne brinite se, razočarenje sledi isključivo iz nešto lošijeg osnovnog podešavanja zvučnika. Nakon što se poigrate desetak minuta sa njima i lepo podesite jačinu woofera, jačinu satelita i opštu snagu sistema, a zatim opcionalno doterate ekvalajzere u samom Windows-u, sigurno ćete biti prijatno iznenađeni zvukom koji I-Trigue ispušta. L3450 sasvim sigurno ispunjava sve vaše zahteve kada govorimo o slušanju muzike za vreme posla, pa čak i gledanju filmova. Moguće je organizovati i manje i mirnije proslave, ali L3450 nažalost posustaje kada govorimo o „živim“ žurkama i proslavama drugog tipa.

Creative je napravio dobar set zvučnika koji će biti dovoljan za manje zahtevne korisnike. Činjenica je da nije posebno snažan i da vam neće omogućiti neverovatnu zabavu za vreme proslave rođendana, ali je oduvek važno – koliko para, toliko muzike, što u ovom slučaju u potpunosti ima smisla i odgovara stanju „na terenu“.

Kontakt: **ComputerLand**, www.compland.co.yu, tel: 011/3067-051, 3976-304

Snaga:

9W po satelitu
30W subwoofer
SNR: 80dB

Frekvencija:

30Hz ~ 20KHz

Dimenzije:

Sateliti: 5 x 9.3 x 24cm
Subwoofer: 19 x 26.8 x 30cm



Logitech G25

Kompanija Logitech trenutno poseduje ultimativno rešenje u sferi igračkih volana. Model G25 je otelotvorenje tog rešenja i ovo je najboji volan koji trenutno možete kupiti u našoj zemlji. To kažemo iako bi naredni redovi trebalo da nam bliže pokažu koliko je to istinito ili ne. Dakle, ne tražite dalje, ovo je najbolja stvar. Međutim, kako bi bilo

baš bezveze da tekst ima samo jedan pasus sa ovih par rečenica, pokušaćemo nešto bliže da vam dočaram prestiž koji sa sobom nosi G25 Racing Wheel. Najveći motivator u nešto opsežnijoj elaboraciji njegovih performansi jeste i izuzetno visoka cena, koja je i do tri-četiri puta viša od nekog standardnog modela. Dakle, vredi li?

Ovo je model koji, očigledno, pripada Logitech-ovoj "G" seriji. To je skraćeno od "Gaming" i rezervisana je isključivo za njihove najbolje proizvode. Logitech G25 Racing Wheel je tako najbolji proizvod ove kompanije u ovoj kategoriji, a verovatno i na čitavom tržištu igračkih volana. To će vam biti jasno čim raspakujete kutiju, čak i da niste pročitali ovaj tekst i ne znate šta vas očekuje. Iskreno, mi nismo znali. Čuli smo za ovaj model, videli (samo videli) na prezentaciji u Zagrebu, ali nakon testiranja nešto jeftinijih "Formula EX" i "MOMO" volana, nismo mogli pretpostaviti u čemu može biti tolika razlika u korist modela G25. Prvo šta ćete zapaziti jeste mnogo bolji kvalitet materijala kojim su određeni delovi volana obloženi. Kao što i sam proizvođač kaže – koža je prava koža, a ►

aluminijum je pravi aluminijum. Druga stvar koja čini razliku u odnosu na prethodne modele jeste jedan uređaj više nego uobičajeno. Uz sam obruč volana i donje papučice, dobijate i potpuno odvojenu ručicu menjača. Sve one nepregledne komande sa "Formula EX" volana su sada premeštene na ovaj "centralni greben", koji praktično simulira jedan deo komandne table pravog, trkačkog automobila. Sa druge strane, prednost u odnosu na dosadašnji "benchmark" model "MOMO" jeste uopšte činjenica da ti tasteri postoje u većem broju, odnosno da nisu ograničeni na samo šest koliko ih "MOMO" ima. Sledeći novitet je i sama ručica menjača, koja omogućava manuelno menjanje brzina u igri. Smatramo da je ovo najveća prednost G25, jer u igranju stvarno donosi novu, posebnu dimenziju i veliku dozu realističnosti. Maksimalan broj stepeni prenosa (brzina) je šest, plus rikverc. Kao i obruč upravljača i ova ručica je obložena pravom kožom. Pravi aluminijum je pozadina svih spomenutih tastera, a od istog tog materijala su izrađene i polugice iza volana. One su tu kako bi i pomoću njih mogli menjati brzine, a postoji i treći način – prebacivanjem na "sekvencijalni" mod, kada ručicu manuelnog pretvarate u klasičan sekvencijalni (gore-dole) menjač. Ovo se ostvaruje prekidačem koji se nalazi iza same palice. Mada, teško da će iko želeti da vozi drugim modom osim manuelnog, jer je užitek zaista veliki.

Svakako ne treba zaboraviti i donje pedale, koje su takođe dobile sofisticiran izgled i skuplje materijale u izradi. Povrh svega, dobićete i jednu pedal u više, s obzirom da sada morate stiskati i kvačilo. Papučice su sve od aluminijuma sa posebnim crvenim dodatkom pozadi. Njihova izražena težina i idealno perforirana donja površina omogućavaju bezbrižno igranje. Vrlo teško ćete uspeti da ih pomerite u žaru vožnje. Zapravo, ove donje komande su jedini deo ovog

paketa na koji nemam apsolutno nikakvu zamerku. Osnovna zamerka, koju smo imali kod modela "Formula EX" kao i kod "MOMO"-a, ponavlja se i kod ovog najskupljeg volana. Naime, velika boljka je još uvek pričvršćivanje na sto (ili šta god drugo). Kao da u Logitech-u smatraju da na svetu postoji samo jedan tip površine na koji će se ove komponente kačiti, a ona je pod pravim uglovima i gumena. Sve suprotno smo mi imali u našem slučaju – sto na koji smo sve instalirali je satenski sjaja i iverice su mu potpuno oble. Pored toga, debljina istog je skoro 5 cm, što dodatno otežava instalaciju. Za deblje stolove morate skinuti dodatnu "kapicu" sa kukica za kačenje. Umesto nekog sistema za njihovo lakše skidanje, morate primeniti silu. Volan se kači na dve tačke (poželeli bismo više), a menjač na tri. Sve kukice su potpuno plastične, stoga i dalje smatramo da bi njihova površina koja naleže na sto morala biti od nekakve gume. Ovako vrlo često možete završiti vožnju sa volanom u krilu, kao i sa menjačem na podu, ako želite da baš brzo i naglo prebacite u drugu ili četvrtu brzinu. Tada će vas obuzeti solidna količina nervoze, posebno ako ste vozili najbrži krug. Međutim, pored problema sa neprijatnom bukom pri promeni brzina, ovo je jedina zamerka koju smo imali. Sigurno je da ona ne može da naruši kompletnu sliku ovog sjajnog uređaja. Sve ostalo je zaista na vrhunskom nivou. Instalacija je brza, ali i vrlo detaljna po

pitanju precizih podešavanja. "Force feedback" opcija (vibracije i okretanje volana) je prosto sjajna i najbolja je od svih dosadašnjih Logitech-ovih volana, kao i uopšte ponašanje u igrama. Nakon igranja nekoliko poslednjih naslova iz NFS serijala ("Most Wanted" i "Carbon"), kao i MMORPG "Live For Speed", ubeđeni smo da nema boljeg volana za kupiti.

Vredi li toliko novca? Teško je dati sud, jer ovo nije uređaj kao i svaki drugi. Neko bi pomislio da je to samo još jedan igrački volan iz velike plejade istih, ali on to jednostavno – nije. Logitech G25 Racing Wheel nam donosi do sada nepoznatu realističnost u igranju i to je najveći razlog zbog kojeg bi ga trebalo kupiti. Sjajan manuelni menjač, zajedno sa ekskluzivnim materijalima i potpuno realnom funkcionisanju čitavog sklopa, prosto mami vaše evriće iz džepa. Pardon, iz džepova...

Vladimir Kosić



Iako živimo u zemlji u kojoj će HDTV postati standard za jedno 15 godina, gde su rumunski televizori od 90 evra hit među populacijom i gde Javni Servis ali ni Najgledanija Televizija nemaju zvuk nove generacije, to ne bi trebalo da vas spreči da uživate u high definition video zapisima, pod uslovom da imate odgovarajući hardver i softver, naravno. Zato ćemo se kroz ovaj tekst, bez mnogo gnjavaže i stručnih termina, pozabaviti tom temom.



HDTV zapisi

OSNOVNI POJMOVI I GDE IH PRONAĆI

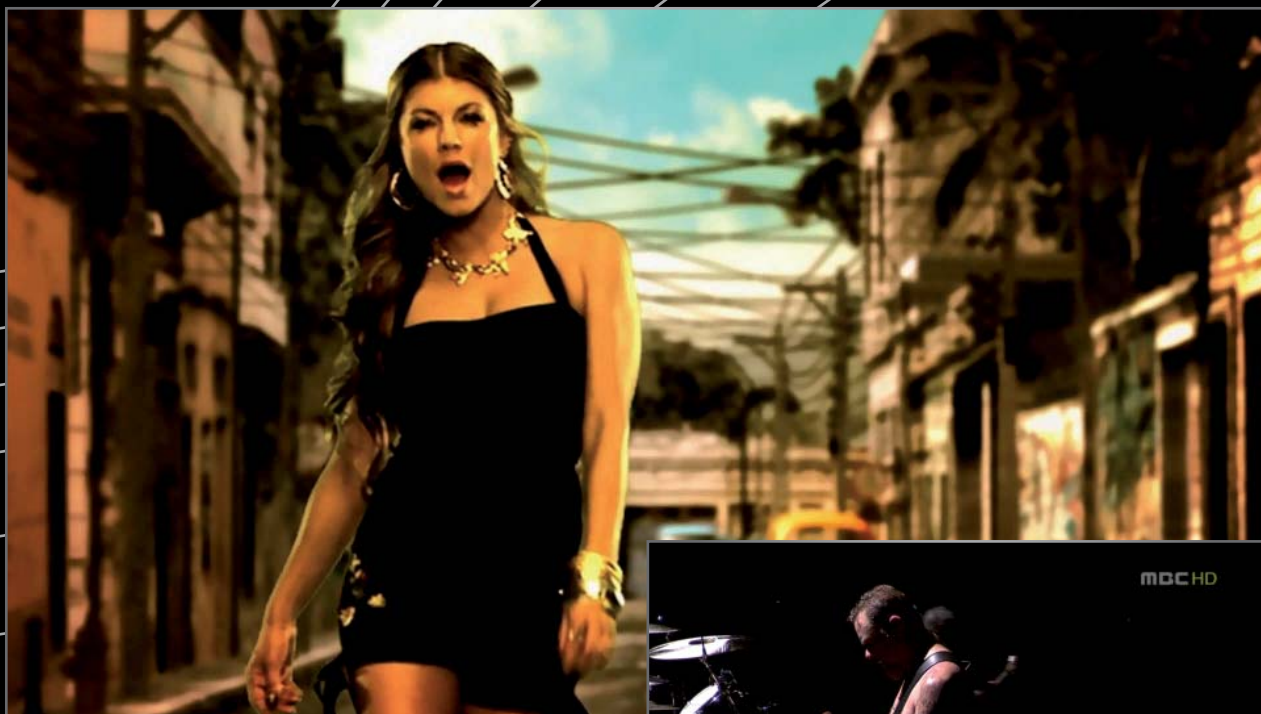
Prvo da definišemo šta je high definition video – u pitanju je najjednostavnije rečeno, video signal visoke rezolucije (da, to ste i sami znali!), koji obuhvata 3 najčešća moda prikaza, 720p (1280x720), 1080i (1920x1080) i 1080p (takođe 1920x1080). Oznaka „p“ nam govori da je u pitanju progressive (konstantan prikaz slike tipičan za sve današnje monitore npr.) a „i“ interlace režim (prisutan na svakom klasičnom TV aparatu). U praksi, u komercijalnoj upotrebi u razvijenim

zemljama su 720p i 1080i, dok će 1080p tek zaživeti u narednim godinama, jer ga trenutno podržava manji broj HDTV uređaja i monitora čija je cena uz to još uvek prilično visoka. Kada je reč o hardveru, za prikaz najniže, 720p rezolucije potreban je procesor na 2,4Ghz, 384mb RAM-a i grafička kartica sa 64 MB memorije uz monitor od najmanje 17 inča, dok 1080i idealno zahteva procesor na 3Ghz, 512MB RAM i grafičku karticu sa 128 MB memorije, naravno u kombinaciji sa monitorom koji je sposoban da prikaže

njegovu punu rezoluciju. Ipak, zbog varijacija u kodecima kao i raznih tehnika kompresije, moguća su i značajna odstupanja, i to u oba smera. S obzirom da se high definition standard vezuje isključivo za widescreen, prikaz slike je mnogo prirodniji na monitorima širokih ekrana koji polako osvajaju i naše tržište.

Sa softverske strane, treba reći da ne postoji univerzalan program koji će uvek davati najbolje rezultate - razlog za to je činjenica da se legalan HDTV sadržaj kojim se ovde bavimo direktno „grebuje“ i kompresuje u nekoliko različitih formata (DivX, mkv, XviD...), pa konačan rezultat najviše zavisi od sposobnosti samog autora, odnosno od njegovog poznavanja tehnike komprimovanja. U principu, najviše smo bili zadovoljni sa Media Player Classicom – ovaj besplatni program je na našoj test mašini (Athlon 3000+, 1GB RAM, GeForce 6600GT) u kombinaciji sa popularnim K-lite codec packom bez problema prikazivao gotovo svaki HDTV sadržaj koji smo mu „poturili“ i reprodukovao ga je bez „štucanja“ što je doduše i zasluga nVIDIA pure decodera koji posao renderovanja prebacuje na ►





grafičku karticu (samo pod uslovom da imate GeForce FX ili noviji čip). Sa druge strane, BS Player se mučio sa 1080i sadržajem jer se oslanja isključivo na procesor i radio je daleko sporije od svih ostalih programa. VLC player nas takođe nije oduševio. Prvo, jer jedini ne radi automatski de-interlace 1080i video zapisa (a naknadno uključivanje je krajnje problematično), a drugo, jer je sa mnogim fajlovima pravio dosta problema (neobjašnjive brljotine na ekranu i slično). Komercijalni programi WinDVD 8 i PowerDVD 7 dali su potpuno različite rezultate – dok je prvi odbijao da pokrene veliki broj zapisa, drugi ih je uglavnom prepoznavao vrlo korektno i prikazivao bez ikakvog usporavanja, mada kod jednog testiranog fajla uopšte nije bilo reprodukcije zvuka.

Kao što smo rekli, zbog različitih metoda kompresije kvaliteta videa visoke rezolucije umnogome varira, pa tako download filmova u rezoluciji 720p koji zauzimaju samo oko 4,5 GB (kakvih je i najviše na mreži) baš i nema preteranog smisla, jer kompresija ove snimke čini lošijim od klasičnih DVD zapisa, bez obzira na znatno višu rezoluciju. Isto važi i za 1080i snimke koji po našoj proceni moraju biti veći od 10GB da biste dobili solidan kvalitet. Još jedna opasnost je upscale – neki 720p materijal često se konvertuje u višu rezoluciju (najčešće 1080i) čime se naravno uopšte ne dobija na kvalitetu, ali se zato bespotrebno povećava veličina samog fajla. Nažalost, nema načina da

sami utvrdite da li je reč o autentičnom, ili upscale zapisu.



Na kraju, da navedemo i par sajtova na kojima možete pronaći home made HD materijal:

Bloghdtv.com – na ovoj lokaciji osim interesantnih informacija vezanih za HTDV tehnologiju možete pronaći i veliki broj spotova, live nastupa i filmova, isključivo HDTV rezolucije. Takođe, na njemu postoji i dosta oficijalnih (dakle vrhunskih) demo snimaka koji najbolje ilustruju koliki napredak donosi HD video.

Markazali.com – na ovom sajtu možete pronaći isključivo intervjue sa poznatim ličnostima i live izvođenja mnogih popularnih pesama. Svi snimci su su 720p

ili bolji i vrhunskog su kvaliteta.

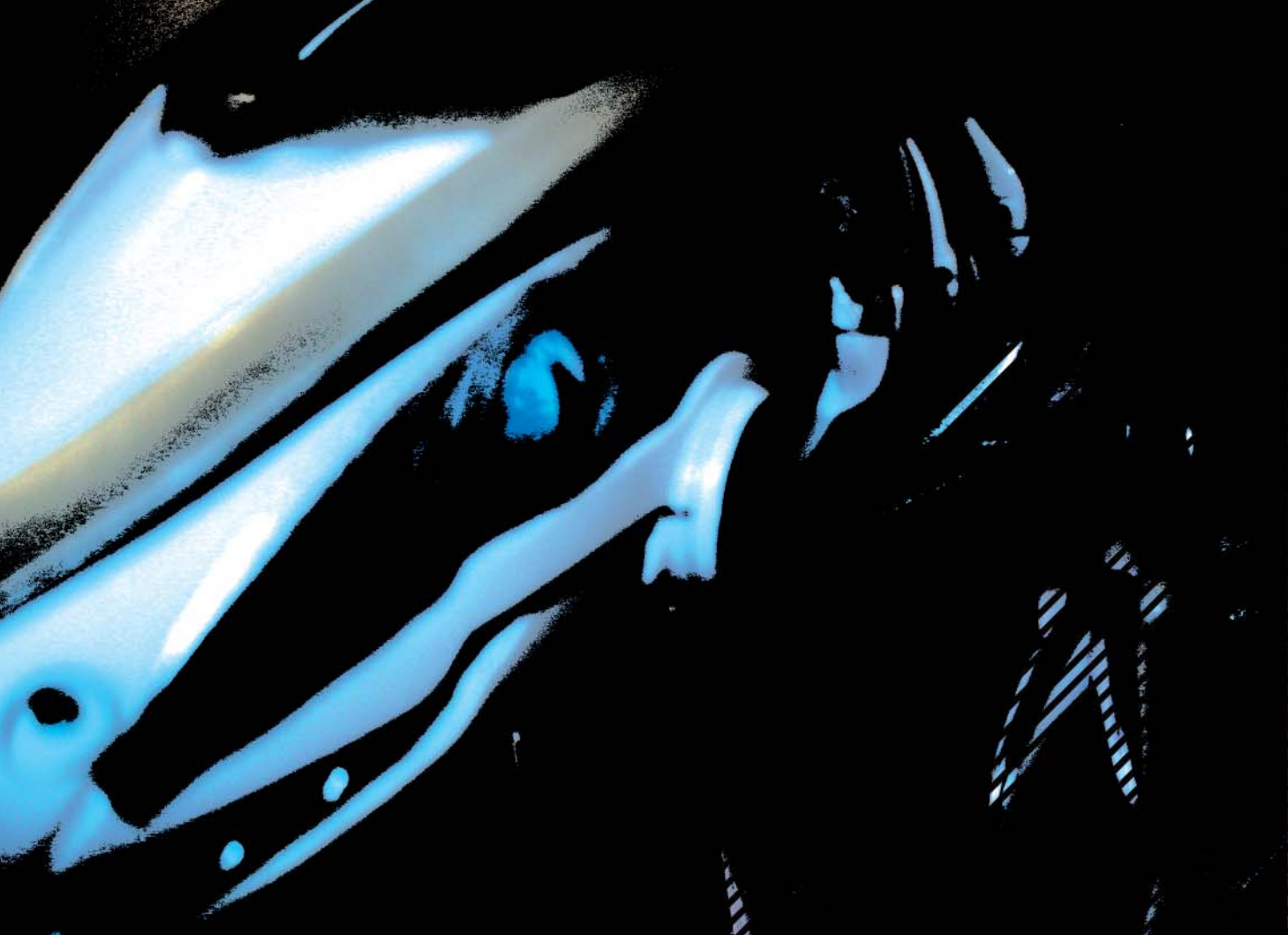
my.opera.com/niklaskuhl/blog/

- stranica u potpunosti posvećena muzici, odnosno muzičkim spotovima i živim nastupima, uglavnom pop izvođača. Deo sadržaja je u SD (standard definition) a deo u high definition modu, što je uvek uredno navedeno.

Nadamo se da vas je ova tema zainteresovala, naročito ako ste srećni vlasnik neke broadband konekcije. Nama za kraj ostaje samo da vas upozorimo da posle HD zapisa povratak u realnost (DivX, DVD) može da bude prilično bolan!

Nikola Dolapčev





SUDNJI DAN

Još od pojave robota kao koncepta i ideje, ljudima je usađena neka vrsta straha od istih. Svaki scenario koji u dalekoj budućnosti posmatra čoveka i robota kao prijatelje koji žive u miru i harmoniji, u startu je odbačen. Umesto toga imamo viziju koju predstavljaju filmovi kao što su Terminator i Matrix, gde samo pukom srećom i igrom slučaja izvlačimo živu glavu jer smo svoju svakodnevicu u velikoj meri prepustili mašinama. I pored toga čovek ne može protiv svoje težnje da se izležava po ceo dan pijuckajući pivo ili limunadu, gledajući svoj omiljeni TV program. Roboti sa druge strane nisu programirani da leškare, već da rade šta im čovek odredi. Stoga je njihov dalji razvoj neizbežan. Razne vrste ovih "proizvoda" srećemo u svakodnevnom životu, a da toga često nismo ni svesni, jer smo uveliko počeli da se navikavamo na njih. Kao potvrda toga su mali RoboSapiens i njegov gušteroliki prijatelj, RoboRaptor.



Prvi utisak koji RoboSapiens odaje dok je još neraspakovan sasvim je pozitivan. Toliko je detalja na njemu koji vrište - „OTPAKUJ ME“. Već tu se javlja prvi problem, i potvrda pretpostavke da je ovo ipak igračka za malo stariju decu, ili možda „matore“ koji nikada nisu sasvim odrasli. RoboRaptor je toliko komplikovano upakovan da je za vađenje iz ambalaže potrebno oko desetak minuta, ako ne želite da kutiju potpuno demolirate. Sledeća stvar koja će vas sigurno iznervirati, je odeljak za baterije. U samog robota, valjda zbog silnih elektromotora koji ga pokreću, idu 4 baterije od 1.5V tipa „D“. Pošto to nisu baterije koje staju u daljinski ili neki drugi uređaj u svakodnevnoj upotrebi, moraćete do najbliže prodavnice. Kad se konačno vratili kući, pod uslovom da niste zaboravili da kupite i 3 male AAA baterije, možete početi sa ispitivanjem svoje nove igrčke.

Na prvi pogled jako komplikovan daljinski upravljač, opravdaće prvi utisak čim počnete da bez prethodnog pročitano uputstva, nasumično pritisćate dugmiće. Jedino što će robotić u toj situaciji moći da izvede su neki segmenti naizgled jednostavnih pokreta, kao što su hodanje, mahanje rukom, i njima slični. Kada se dozovete pameti i uzmete u ruke ipak jednostavno uputstvo na srpskom jeziku, počete zaista da uživate u raznovrsnosti poteza koje vaš robot može da izvede.

Postoji tri seta komandi. U osnovnom nivou se pojavljuju jednostavni pokreti koji su na početku jako nezanimljivi, ali koji će za upornije i zahtevnije korisnike predstavljati pravi izazov. Drugi set komandi

se sastoji se od malo kompleksnijih pokreta koji se jako jednostavno izvode. Za početak će vam ovaj mod biti najzanimljiviji. Robot može da se saginje napred, izviđa unazad, da udara levom kao i desnom rukom, može da hoda napred, ide unazad, da se okreće u mestu, ali i da pokupi plastičnu šolju koja dolazi u paketu. Sa njom može da se šeta, dok mu ne zadate komandu da je baci. Sve ovo može da vam bude zanimljivo samo dok ne okrenete sledeću stranicu uputstva i vidite da postoji još jedan mod. U ovom modu se javljaju još kompleksnije operacije poput raznih karate udaraca, bacanja „koske“, podrigivanja, zviždanja i još mnogih operacija koje u potpunosti pokušavaju da oponašaju čoveka. Vrhunac su 3 demo dugmeta koja pokazuju maksimalne mogućnosti vašeg čeda. U prvom robotić pokušava da ukratko pokaže šta šta sve može da izvede. U drugom izvodi različite karate udarce uz zvučno imitiranje karate majstora. Pokušava i da izvede neke kompleksnije kate koje su više smešne i simpatične, nego realne i opasne. Ipak je najzanimljiviji treći demo u kome je uz melodičan sempl robotić počinje da igra, i to jako živahno za parče metala i plastike. Postoji i opcija da, ukoliko ga zapostavite na neko vreme, „legne da spava“ i neko vreme simulira hrkanje, posle čega se sam isključuje.

Ako vam ništa od mnogobrojnih opcija nije dovoljno da se zabavite, postoje i mod u kome možete da isprogramirate vašeg robota da uradi ono što vi želite. Samo programiranje nije toliko kompleksno, i sastoji se od povezivanja do 15 pokreta iz osnovnog moda. Možda je ovaj mod mogao mnogo bolje da se izvede, da su robotu ugrađeni zvučni i svetlosni senzori, jer bi tada mogao koliko koliko da se snalazi u prostoru, da izbegava prepreke kao i da ih uklanja.

Za razliku od RoboSapiensa, RoboRaptor je baziran više na

oponašanju instinktivnih reakcija zveri. Prepun je senzora za dodir. Ima i zvučne senzore, a ugrađeni su mu čak i infracrveni senzori kojima reaguje na pokrete oko njega. Ovi detektori se posebno primećuju u takozvanom slobodnom modu, kada Raptor samostalno istražuje svoju okolinu nekih 10 minuta posle čega se isključuje. Slično je i u stavu pripravnosti, u kome se nažalost ne kreće, već raznim zvučnim efektima, kao i pomeranjem glave, repa i čeljusti, reaguje na pokrete i buku iz okoline. U okviru ovog stava Raptor ima 3 raspoloženja. Može da bude na oprezu, da se igra i da sumulira neku vrstu lova. U svakom raspoloženju drugačije reaguje na slične nadražaje iz okoline. Na primer kada je u lovačkom modu, ako mu stavite prst u usta uješće vas i počete da riče, dok će u modu za igru šta god mu je u ustima početi da vuče ka sebi. Od osnovnih operacija RoboRaptor može da se kreće u svim pravcima, okreće u mestu, pokreće rep na različite načine, pomera glavu i ujeta. Nedostatak većeg broja osnovnih operacija, kao i nedostatak moda za programiranje, potpuno ga stavljaju u senku RoboSapiensa, što vam naravno neće ni malo smetati da se sa njim dobro zabavite.

Kako su RoboSapiens i RoboRaptor, i pored nekih očiglednih nedostataka, jako zanimljivi, svaki na svoj način, nikoga neće ostaviti ravnodušnim. Ako ništa

drugo, toliko su simpatični da od njih nikada ne biste očekivali da bi jednog dana mogli zagospodariti svetom i oterati nas u izgnanstvo, a možda i u zaborav.





**BEZ PRAVE
KONKURENCIJE**

MSI 8800 GTS 320 MB

VREME NEZAUSTAVLJIVO PROLAZI, MI TU NIŠTA NE MOŽEMO. NE, NIJE OVO FILOZOFSKI SPIS NOVOG SAMPROKLAMOVANOG GENIJA, I DALJE ČITATE PLAY! MAGAZIN, SVE JE U NAJBOLJEM REDU. PRETHODNA REČENICA JE PROISTEKLA IZ ČINJENICE DA SE U PRETHODNIM MESECIMA NA TRŽIŠTU GRAFIČKIH KARTICA STVARI NE MENJAJU, A KAKO SE ČINI, NI NEĆE SKORO.



► GeForce 8800 GTS kartici sa 320 MB memorije. Potreba za ovakvim modelom je uslovljena ipak ne toliko pristupačnim primercima sa 640 MB. U toj kombinaciji, najlakše je bilo uštedeti uklanjanjem jednog ili dva memorijska modula. Rezultat takve operacije je ovog meseca pred vama.

8800 GTS 320 MB koji nam je stigao je potpisao MSI. Praksa sa 8800 karticama, gde je ono što ih čini različitim samo nalepnica se nastavlja i ovde. Fizički, ovaj GTS se uopšte ne razlikuje od punokrvnog modela sa 640 MB memorije. Tu je veoma veliki rashladni sistem koji zauzima dva slotova, veliki ventilator na desnoj strani kartice, tih i pod najvećim opterećenjima. Ispod plastičnog oklopa nalazi se aluminijumski profil sa gusto raspoređenim rebrima, radi što efikasnijeg hlađenja. Kartica nema VIVO mogućnosti, pa su od konektora tu samo dva DVI i video izlaz. Sa druge strane kartice se nalazi šestopinski PCI Express konektor za napajanje. Naravno, ne pomišljajte da startujete mašinu bez njegovog povezivanja, bićete osuđeni na mnogo pištanja sistemskog zvučnika.

Sve prethodno navedene stvari su standardne i poznate što se tiče 8800 GTS. U taj deo priče spadaju i 96 streaming procesora koja ovaj MSI G80 poseduje, 20 ROP jedinica (Rasterski operatori) i 24 teksturne jedinice, dok su frekvencije rada nešto drugačije. Naime, nVidia fabrička podešavanja za GTS koji smo testirali pre nekoliko meseci bila su: 500 MHz za GPU, 1200 MHz za streaming procesore i 1600 MHz za memoriju. MSI model na testu nas je iznenadio sa 575/1350/1700 MHz kombinacijom respektivno i time se svrstao u red bar na našem tržištu retkih fabrički overklokovanih modela. Osim te pikanterije i 320 MB video memorije manje, ovaj GTS se, kao što ste mogli uočiti, ne razlikuje u odnosu na ranije testirani model.

U praksi, razliku ćete taokde teško primetiti. Većina igračke populacije se i dalje zabavlja u rezolucijama koje figuriraju oko 1280x1024 piksela. U poslednje vreme, sve je intenzivniji proboj wide monitora, ali ni time se situacija bitnije ne menja. Najpristupačniji su oni sa 19" dijagonalom i rezolucijom 1440x900, što je efektivno čak nekoliko stotina piksela manje u odnosu na najpopularniju

rezoluciju.

To znači manje posla za grafičku kartu i povlači sa sobom činjenicu da ćete razliku između starog i novog 8800GTS teško primetiti. Na mesto gde će 320 MB memorije više doći do izražaja mnogi od nas ne mogu da odu. Da ne bismo skrenuli u poetiku sa primesama tragičnog, rećićemo samo da su rezolucije gde bi se moglo videti to na šta mislimo 1920x1080 piksela i više. Takvo zadovoljstvo danas košta kao automobil. Iako se takvom vožnjom se ne biste usrećili, točkovi bi ipak bili tu.

Da se vratimo na MSI. Ustvari, nemamo još mnogo toga da vam kažemo. Ostalo je da se pozabavimo onime što na šta je trebalo obratiti pažnju na početku, a to je ambalaža. Ukratko, kutija je standardna, unutra su prateći kablovi i disk sa drajverima, ništa posebno na prvi pogled. Mentalno zdrav čovek bi se zapitao zašto smo onda uopšte počinjali priču o kutiji. Ima razloga za to, a spakovani su u kartonsku kesicu na kojoj piše Company of Heroes. Da, u paketu se nalazi kompletna igra na dva DVD-ja, po našem mišljenju fenomenalan potez koji će doprineti prodaji ove MSI kartice.

Na kraju, pogledajte naslov teksta. To bi trebalo da je zaključak ove priče. ATI. AMD nema ništa slično u ponudi kao što smo već rekli, a pitanje je, kada R600 sa svojim derivatima na kraju stigne, koliko će uopšte biti konkurentan. nVidia ne sedi na lorikama, sigurni smo u to, pa će i oni u narednim mesecima osvežiti ponudu. Ukoliko ne želite da čekate, već sada želite najbolje, a cenovna granica vam je ipak umerenih 380 €, alternative nema, 8800 GTS 320 MB je jedini izbor. MSI kartica u tom pogledu briljira sa povećanim radnim frekvencijama i igrom koja dolazi u paketu pa se time može nametnuti kao "ona prava".

Nikola Nešović

n Vidija žari i pali na svim poljima, toliko upečatljivo da postaje dosadno. Više zabave pruža nam domaći fudbalski derbi, ma kako to neverovatno zvučalo, a živimo u ubeđenju da smo geek-ovi. Takva zastrašujuća situacija (domaći fudbal je nešto neverovatno besmisleno, bez obzira na broj postignutih golova) proistekla je iz činjenice da konkurencija nema odgovor na trenutnu postavku zelenih. Trude se, ali kasne, imaju problema sa dostupnošću kartica koje izdaju i upadaju u probleme sve više. R600, novi grafički čip iz AMD-a, koji je trebalo da pomrsi račune nVidiji, planiran da bude predstavljen polovinom marta odložen je za drugi kvartal. Time se oslobodilo još prostora za bolje pozicioniranje. Naše je mišljenje da R600 mora biti u najmanju ruku fenomenalan kada konačno ugleda svetlost dana da bi išta uspeo da promeni.

Ovaj mali uvod je bio potreban ukoliko ste potpuno neupućeni u stanje stvari na tržištu grafičkih kartica. Oni koji se bave tematikom znaju za poslednji odgovor na nepostojeći potez ATi.AMD-a. Radi se o ►

Kontakt: Pakom Distribution System, www.pakom.com



Subtitle Workshop

Mnoge stvari ljudi uzimaju zdravo za gotovo. Jedna od najpotcenjenijih takvih stvari u informatici je prevod. Titl, ako vam je draže.

Zamislite šta bi bilo da nema tih velikodušnih duša koji se danima pate da naprave titl za neki film, samo za naše veće uživanje. A nas briga i za titl i za onog ko ga je pravio. To dolazi, onako, included. Potpuno je van pameti da film dođe bez titla. Ili, naopako, da ga ni na netu ne možemo naći.

Koliko cenite sat vremena svog rada? Nama je trebalo dva sata da napravimo titl za klip od 10 minuta. Znači da bi nekom malo iskusnijem za dugometražni film od tri sata trebalo, pa recimo 30 sati efektivnog rada. Pa se vi onda bunite kad preskoče rečenicu.

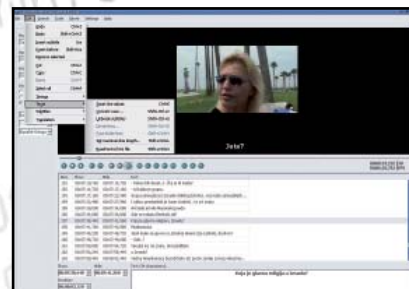
Sabtajtl Vrkšop (Subtitle Workshop, u daljem tekstu SW). Tako se zove program koji smo koristili za pravljenje našeg prvog titla, i vrlo smo ponosni na njega. Prvo što je SW uradio kad smo ga otvorili je – ohrabrio nas. Očekivali smo neki ogroman interfejs sa sto jednim dugmetom, a i strah od fizikalije je bio tu – da ćemo svaki frejm morati ručno unositi i beležiti vreme. Ipak, na svu sreću, SW nije ni blizu tome. Standardna "File Edit" paleta od gore, par polja s leve strane, a u centru programa

video prozor i titl prozor ispod njega.

Prvo što treba uraditi je otvoriti dotični film. Program podržava osnovne formate, avi, mpg, wmv, mp4, ali za flv ili mov će vam trebati konverter, zato je dobro da ga imate u džepu, zlu ne trebalo. Prvo treba da razmotrimo da li popravljate ili pravite novi titl. Na isto se svodi, u principu, ali popravka ima neke specifične alate.

Nakon što otvorite titl, na raspolaganju su vam sledeći alati: biranje prikaza – po frejmovima ili po vremenu, menjanje FPS-a (sa opcijom da se prevod automatski prilagodi filmu) i enkodinga, kao i gomila alata za pomeranje levo i desno, kašnjenje, i slično. Program takođe ima i gomilu malih, ali korisnih alata, kao što su korekcija velikih i malih slova, optimizacija raspodele reči po redovima, split i džoin, proveru spelovanja, a tu je i zanimljivi alat koji, kada se primeni na titl, pravi efekat "on-the-fly" titla, tj titla koji se kuca uporedo sa filmom.

Dolazimo do fizikalije i najtežeg dela. Šta god radili sa titlovima, moraćete kucati. Između video i titl prozora nalazi se radna paleta. Jedan deo služi za



kontrolisanje videa, puštanje, pauziranje, zgodno premotavanje i tako to. Drugi deo je naravno namenjen pravljenju titlova. Najlakši način rada (bar mi mislimo da jeste, eksperimentišite slobodno) je korišćenje "Set Start Time" i "Set Final Time" dugmadi, uz podršku tastera "Insert", na tastaturi. Kada dođe vreme za lajn, stisnete Insert, pa Set Start Time, pa, kad lajn završi, Set Final Time. Dole se kuca tekst prevoda, skontaćete već. Za sve dugmadi postoje prečice na tastaturi, treba ih koristiti. To je otprilike sva mudrost, ostalo je puko ponavljanje postupka, i rečenice "ka'će kraj" u glavi.

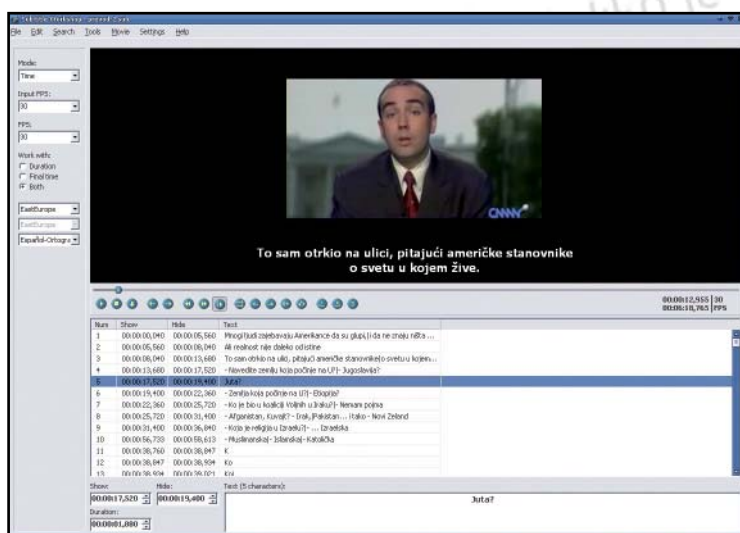
Program ima i opcije u kojima se, standardno, podešavaju razne stvari vezane za lakšu upotrebu. Pohvalna je auto-sejv opcija, nismo nezahvalni, ali lepo bi bilo i da su proizvođači napravili i mogućnost podešavanja prečica na tastaturi.

Kad je titl gotov, Save As nudi veliku listu izlaznih formata (čak 56), tako da nema brige oko toga da li će plejer pročitati prevod ili ne.

I ono što je najbitnije reći, program je besplatan, što i priliči jednom takvom softveru, imajući u vidu svrhu kojoj služi. Naravno, ako imate koji dinar viška, nemojte se stideti da im pošaljete donaciju, zaslužili su, kao doduše i svi koji svoje slobodno vreme posvećuju filmu i uživanju drugih u istom, a pritom ne traže nikakvu nadoknadu.

Srđan Bajić

www.free-codex.com/download/Subtitle_Workshop



Seriya monitora sa ugrađenom web-kamerom (Webcam)
namenjena video komunikaciji

Uživo u svakom trenutku



PW201 snima i prenosi sve vaše nezaboravne trenutke

- Ugrađena web-kamera od jednog megapiksela omogućuje čistu i jasnu video komunikaciju.
- Ekran od 20" visoke rezolucije (1680x1050), glare-type panel, širok ugao gledanja i još mnogo više ...
- Velike mogućnosti povezivanja omogućuju priključivanje DVD player-a, igračkih konzola i drugih uređaja. Opcija "Slika u slici" vam dopušta da pogledate omiljenu emisiju čak i dok radite na računaru.

ČESTO SMO U PRILICI DA ČEKAMO DA SE NEKI DL ZAVRŠI, DA SE STRANICA UČITA, DISK ZAVRŠI SA DEFRAGMENTACIJOM, AV SA SKENIRANJEM I SL. TE DOKONE TRENUTKE VEĆINA NAS ISPUNJAVA NEKIM MALIM DESKTOP IGRAMA, TIPICA SOLITER ILI SPAJDER. AKO VAM JE SOLITER DOSADIO, BACITE POGLED NA TEKST.

Curve ball

Ova igra najbližnja je skvošu, u solo varijanti. Nalazite se u kutiji. imate loptu i kompjuter s druge strane. Na prvi



pogled izgleda kao klasična ping pong igra, ali je mnogo više od toga. Igrica ima vrlo specifičnu fiziku, lopta pri većim brzinama dobija felš, kako igra odmiče sve je brža, a kompjuter sofisticiraniji. Igra garantuje (ispresecane) sate zabave, i dugo vam neće dosaditi. Ko pređe deveti nivo dobije pljesku od nas. Adresa: www.2flashgames.com/f/f-178.htm.

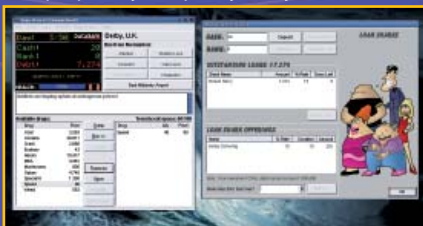
Bubble Shooter

Kao što naslov kaže, gađanje loptica. Treba da povežete tri loptice iste boje, da bi ih "ubili". Kada potpuno uklonite jednu boju sa table, ona se više ne pojavljuje. U igri su i poeni, al kasnije skontate varijantu kako možete da ih "nabudžite", tako da pravi izazov postaje pobediti igru, sa što manje bodova. Vrlo zarazno. Adresa: www.bubbleshooter.net



Dope Wars

Po našem skromnom mišljenju, jedna od najboljih desktop igrica EVER. Na početku igre birate grad u kojem ćete da dijete drogu i koliko dugo. Svaki grad ima šest mesta gde se diluje, i na svakom su cene drugačije. U principu sve se svodi na preprodaju, kupi za jeftinije ovde,



prodaj za skuplje tamo. Igra dobija boju zahvaljujući racijama, koje će cenu droge da dignu i do deset puta, pri čemu možete da ostvarite ogroman profit. Takođe vas sve vreme jure panduri koji hoće da vas zatvore. Da bi se odbranili od pandura, kupujete oružje, a takođe možete da pozajmljujete kintu od zeleniša kad vam zatreba, kao i da ostavite depozit u banci. Momci su čak napravili i svetsku rang listu najboljih rezultata. Ima tu još dosta toga, overite. Naš rekord na 30 dana je 46 miliona. Ima li ko jači? Adresa: www.dopewars.com – samo pazite se, neke distribucije sadrže "Claria" spajver.

Yeti Sports

Ovom serijalu ne treba trošiti puno reči. Uglavnom svima poznat, u Flešu rađeni Jeti Sports do sad je nagurao 10 delova. Vi ste jeti koji putuje po svetu i zabavlja se. Krećete od Antartika, preko Australije do Afrike, i tako dalje. Svi delovi su izuzetno zanimljivi i zarazni. Krasi ih to



što za igru ne treba puno pameti, koncept je prost. Imate na primer pingvina kojeg treba da puknete palicom pod određenim uglom i određenom snagom, ostalo je na igrici. Kasniji delovi uvode više dinamike u igru i traže više pažnje i akcije. Adresa: www.yetisports.org.

Icy Tower

I da, veliki klasik, Icy Tower. Vodite čovu, to jest skačete, sa ciljem da dođete do vrha kule bez kraja. Možete da sakupite ogromne bonuse, trka s vremenom je uvek zanimljiva, postoji i kombo u celoj priči, tako da vam sigurno neće biti dosadno. Tebaće vam malo vremena da shvatite o čemu se tu radi, ali onda zabava kad počne nema kraja. Mi smo stigli do 450. nivoa, sa kombom od 140 spratova. Štos je da se odbijate o zidove, to vam daje ekstra ubrzanje. Download na www.icytower.unas.cz.



Uživajte!

Blinklist

Blinklist je globalni bookmark. Svaki sajt ima rejting, popularnost, opis, tagove. Tražite, preporučite, ocenite, al se prvo učlanite.

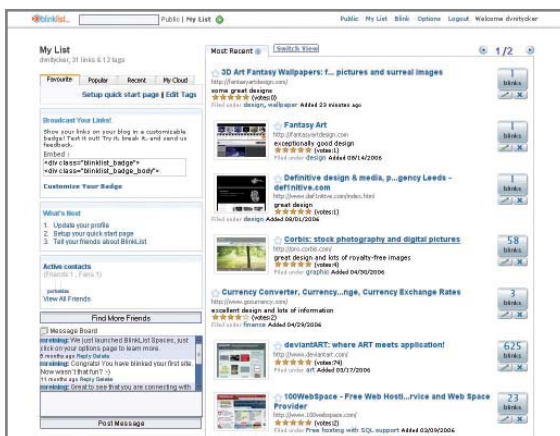
Kad se učlanite sve je mnogo zanimljivije. Sajt prvo učitava sve vaše bookmarkse (naravno neke možete da stavite i kao privatne). Potom ih ocenite, tagujete, opišete i tako to. Neke od najočiglednijih prednosti sajta su da su vam vaši bookmarksi uvek na dohvat ruke, za kojim god računarom sedeli, vaši prijatelji mogu da vide na kojim sajtovima najviše provodite vreme, samim tim im ih i preporučujete a sajt generiše linkove i za vaš blog. Takođe postoje i "sobe", koje Blinklist zove "Spaces", gde se sakupljaju sajtovi određenih kategorija i tema. Interfejs je

veoma pogodan i jednostavan. Ukucavanjem ključne reči u pretragu izbacuje vam se lista najpopularnijih sajtova koji nose taj tag, te tako možete pronaći „krem de la krem“ onog što vas zanima.

Nakon što ste završili registraciju dobijete jedan novi bookmark. Kad ste na nekom sajtu, recimo na RUR forumu, klik na novi bookmark ubacuje forum u vašu listu. Prethodno ga ocenite i obeležite, brzo i lako.

Po broju blinkova možete videti koliko je neki sajt popularan.

Ako vam se ideja sviđa, adresa je www.blinklist.com



Digital art je poznat pojam. Prva asocijacija većini je deviantart.com. S razlogom, deviantart je najveći sajt na svetu koji okuplja radove artista i wanna-be artista. Bez obzira koju granu voli, svako će tamo da pronađe neku sliku koju bi voleo da mu visi na zidu. Fantasyartdesign

Digitalna umetnost

je sajt sličnog koncepta.

Ovaj sajt bi se pre mogao nazvati portalom, jer usmerava korisnika na 6 velikih galerija – podsajtova, svaki od kojih predstavlja desetine umetnika i njihove veoma kvalitetne radove. Svaki umetnik predstavljen je sa četiri svoja rada po izboru i linkom ka ličnom sajtu, gde se uglavnom može naći još radova i ponekad veće rezolucije ona četiri početna.

Da ulazimo u tematiku podgalerija, nismo stručni, no evo kratkih opisa tri, po nama, najzanimljivijih galerija. Za ostale, overite sajt.

“3D Art fantasy digital wallpapers” je galerija jedan. Sadrži oko 350 radova, na 47

stranica. Specifičnost galerije je (relativno) visoka rezolucija. U opisu između ostalog stoji Digital realism, Dark art, Gothic art, Futuristic, Abstract, Neosurrealism, Magic realism, Psychedelic... Ako vam nešto znači.

Galerija dva – Neo Surrealism – Disciplina stvorena pomoću modernih grafičkih programa za 2d i 3d crtanje. Nebo i mašta su limiti, kaže u opisu. Mi kažemo, RAM i CPU. Dok neki radovi



spadaju u korpu klasičnih desktop pozadina, možemo da se kladimo da stil nekih drugih vidite po prvi put. Sem ako ste neki uber devotated artist, onda se nećemo kladiti.

Galerija tri – Modern Surrealism – iako dosta slična po metodama kao druga galerija, reklo bi se više abstraktna, sfera je čest motiv, kao i lebdeće lopte. Veoma specifična grana, krasi je nepredvidivost i odsustvo logike, ponekad i veoma morbidni motivi. Nešto više od 250 radova.

Voleli slike ili ne voleli, nije na odmet da bacite oko na www.fantasyartdesign.com.

Teleflip

Teleflip je do sada bio poznat kao servis koji je omogućavao slanje besplatnih SMS poruka putem interneta (doduše samo na teritoriji Severne Amerike). Očekivao se prenos servisa i u Evropu, međutim Teleflip je iznenadio sve novim servisom, koji treba da krene s radom ovog meseca.

Novi servis omogućuje izgleda svima, u bilo kojoj mreži, sa bilo kojim telefonom da primaju veb sardžaj. Znači, preko SMS i MMS poruka, mejlova i obaveštenja, do fidova, vremenskih prognoza i raznih vesti. Za ovaj servis neće

biti potreban poseban softver, hardver ili bilo kakva pretplata kod mobilnog operatera. Biće omogućeno slanje i do 5.000 tekstualnih poruka mesečno. Kako je sve ovo besplatno? Pa jednostavno, firma se nada da će prihod ostvariti ubacivanjem kratke reklame na kraj svake poruke i sadržaja.

Kao što rekosmo, servis stiže u martu, a sajt je teleflip.com.



